



## LES SUPERS CADEAUX

N°6 JANVIER 93

## SUPER MARIO : STAR DE NOEL

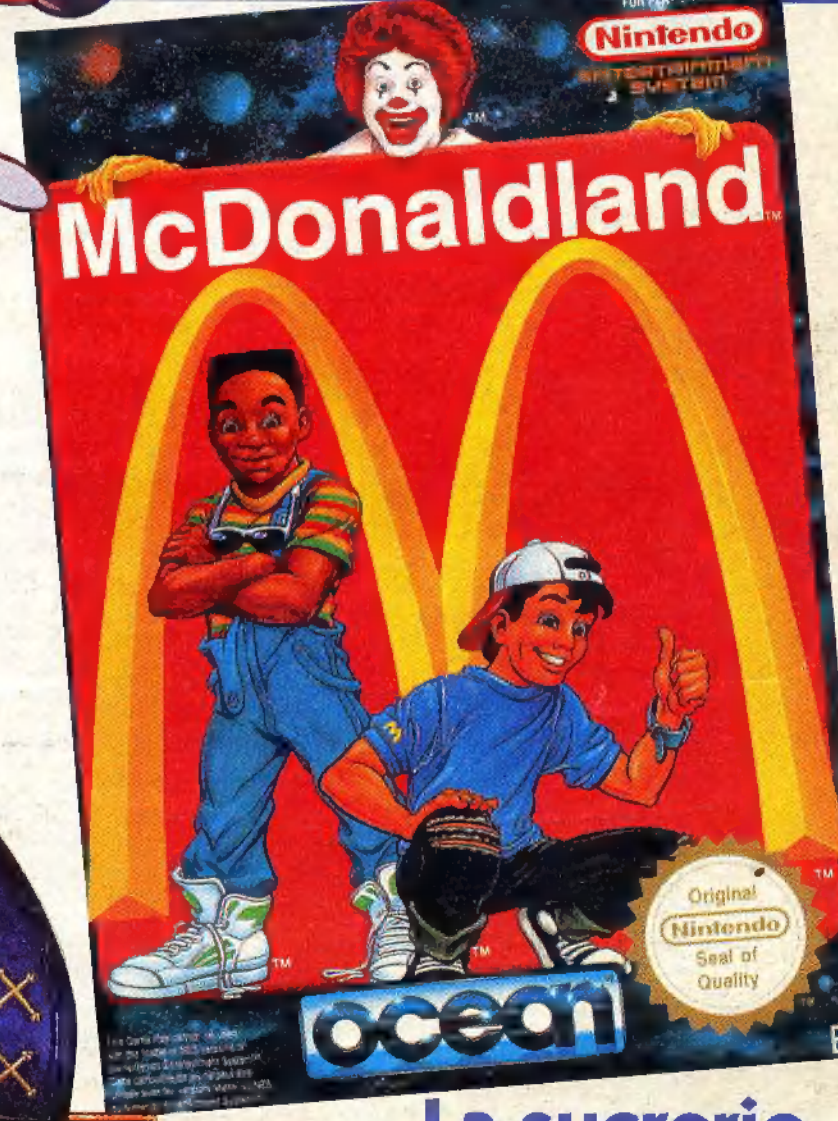
En kart sur Super Nintendo...



... ou à pince sur Game Boy



## Le choc ! SUPER GHOULS 'n GHOSTS



La sucrerie en poster géant

**BANZAI**  
Le mensuel géant des consoles NINTENDO  
10 FRANCS

**SUPERSONIC**  
Le mensuel géant des consoles SEGA  
10 FRANCS

**Do not disturb, je bosse !**

Avec Dragon's Lair, les études, c'est de la rigolade !

### LES CARTES COLLECTORS

Jeux consoles **STREET FIGHTER 2**

1992  
CAPCOM  
SUPER NINTENDO

Arcade/Action  
De tous les jeux de combats, toutes machines confondues, Street Fighter 2 est le meilleur !

96%

### LE CALENDRIER JEUX

**JANVIER 1993**

	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
					1	2	3
	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17
	18	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29	30	31

EN SUPER POSTER



Je vous offre mon catalogue : LUDI NEWS

M4485 - 6 - 10,00 F

Suisse : 3FS  
Belgique : 73 FB  
Canada : 2,50 \$  
Paradis : Gratuit

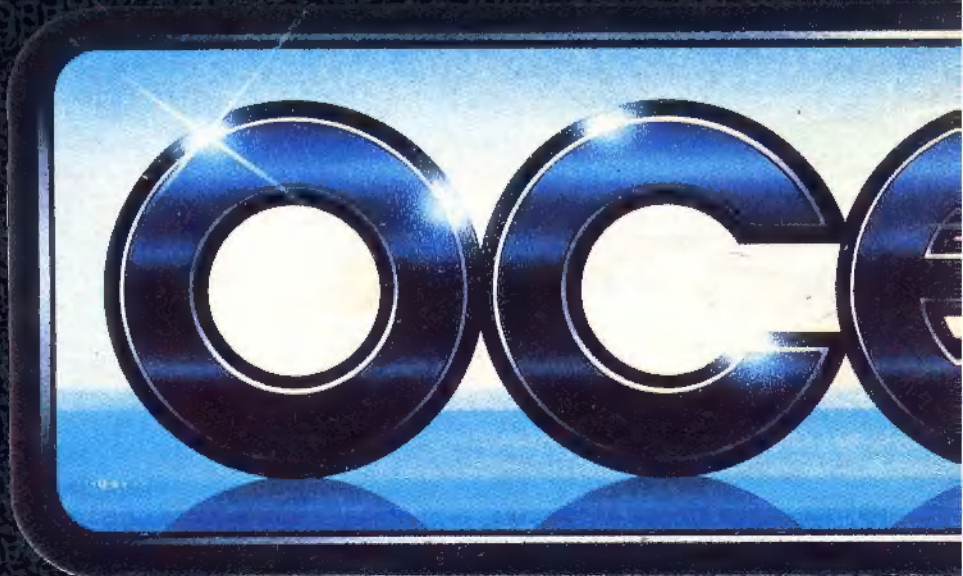
# GRAND PRIX



**DISTRIBUTION  
ECUDIS  
TEL: 72-02-59-00**

**S.O.S. OCEAN  
TEL: (1) 40 53 03 48**

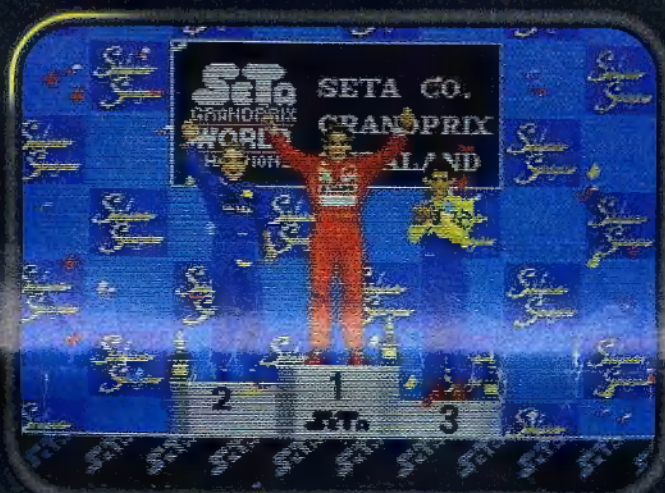
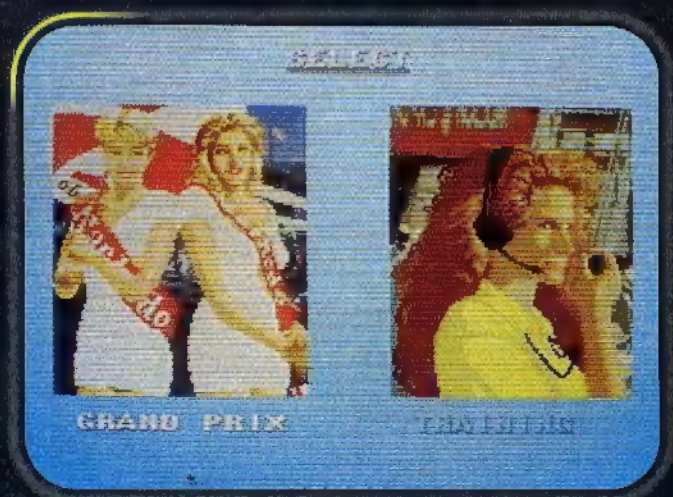
© SETA



# COURSE EN 3D

## SYSTEME UNIQUE DE CONSTRUCTION DE VOITURE SIMULATION EN 3D

**Nintendo®**



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

Sélectionnez votre moteur, vos pneus, vos spoilers et votre diffuseur pour obtenir un effet maximum.  
**DEVENEZ CHAMPION DU MONDE EN COURANT EN MODE GRAND PRIX**

Le Grand Prix propose 16 circuits différents qui testeront votre habileté de pilote jusque dans ses limites. Vos frais de réparation augmentent lorsque votre véhicule est endommagé. Vous pouvez sélectionner les circuits, ainsi que les conditions météo. Essayez les différentes tactiques et les arrêts dans les stands.

**FAITES-VOUS LA MAIN EN MODE ENTRAINEMENT**

**ocean®**



Retrouvez l'émission OCEAN tous les Mercredi et Samedi entre 18 H et 19 H sur NRJ, du 7 au 21 Décembre.

TM ET © SONT DES MARQUES DEPOSEE DE NINTENDO CO., LTD.

OCEAN SOFTWARE  
25 BOULEVARD BERTHIER  
75017 PARIS  
TEL: (1) 40539286  
FAX: 42279573





**BANZZAI**  
19, rue Hégésippe Moreau  
75018 PARIS  
Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60  
Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

**REDACTION :**  
Rédacteur en Chef : Frank Ladoire  
Rédacteurs : Animal, Régis Crochet,  
Lionel Vilner, David Taborda, Michaël  
Valensi

**REDACTEURS GRAPHISTES :**  
Maquette, création artistique :  
Séverine Dreux-Besnard  
Infographie vidéo :  
Godefroy Luong  
Scanner / Flashage : Jean Minthe,  
François Royere, Frédéric Levesque  
Dessinateur : Rémy Gross

**PUBLICITE :**  
Directeur : Antoine Harmel assistée de  
Katia Rouxel

**FABRICATION :**  
Chef de Fabrication :  
Jacques Gouffé  
Secrétaire de Fabrication :  
Isabelle Dubuc

**DIFFUSION, VENTES :**  
Responsable : Olivier L'Épotvin  
-TE 73- Tél : (1) 45 22 38 60  
Correspondance Abonnement :  
36 rue de Picpus - 75012 Paris  
Tél : 43 42 00 60  
Tarif abonnement France :  
6 numéros / 115 francs.

**PROMOTION :**  
Responsable : Véronique Gardy

**TELEMATIQUE :**  
Jacques Caron, Christopher Ravenscroft,  
Animal, The Heathen

**COMPTABILITE :**  
Chef Comptable :  
Isabelle Clochette, Leila Aithabib assistée  
de Charles Convalot, Stéphane Bouchard

**ADMINISTRATION :** Pascale Bry assistée  
de Janick Brohan

**DIRECTION EDITORIALE :**  
Directeur de la publication et des  
rédactions : Godefroy Giudicelli  
Directeur Délégué : Patrick André  
Directeur Adjoint des Rédactions :  
Stéphane Lavoisard

Impression : Imprimerie de Massy - Jean  
Didier

Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au  
capital de 250 000 F. Siège social et principal  
établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

N° Commission paritaire : 82323  
Dépôt légal 2<sup>ème</sup> trimestre 1992.  
N° ISSN : 1169-0658

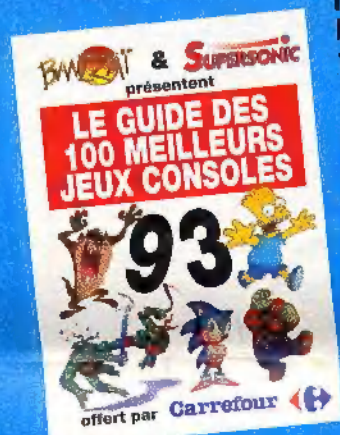
La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas  
2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou  
reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et  
non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que  
les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et  
d'illustration, "toute représentation ou reproduction  
intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur  
ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1<sup>er</sup>  
de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par  
quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon  
sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.  
- L'envoi de textes, photos ou documents implique  
l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le  
journal. Les documents ne sont pas retournés.  
- La rédaction décline toute responsabilité quant aux  
opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant  
que leurs auteurs.

Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des  
marques déposées par Nintendo Co.Ltd

Couverture :  
visuel extrait du jeu Super Mario Kart © Nintendo  
visuel extrait du jeu McDonaldland © Virgin  
visuel extrait du jeu Super Mario Land 2 © Nintendo  
visuel extrait du jeu Super Ghouls & Ghosts © Capcom  
visuel extrait du jeu The Blues Brothers © Titus  
Les marques suivantes sont déposées par McDonald's  
Corporation : M.C Kids, Ronald, Ronald McDonald, Golden  
Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie the Early Bird,  
Grimace, Fry Kids, CosMc, The Professor, McDonaldland. ©  
1991 McDonald's Corporation © 1991 Virgin Games, Inc.  
Tous droits réservés.

# EDITO

Le bébé le plus heureux de la planète, c'est bébé Banzzaï !  
Tout le monde s'est réuni pour lui faire vivre le Noël le plus  
fabuleux qu'il pouvait imaginer. Jugez vous-mêmes !  
Sorties simultanées de deux nouveaux "Mario". Le premier  
sur Game Boy étonnera même les plus blasés d'entre vous  
tellement le jeu est fantastique et le second sur Super  
Nintendo enchantera tous les fans en les conviant à une  
course de karts endiablée vraiment pas comme les autres.  
Autre sortie fracassante, celle de Super Ghouls & Ghosts  
sur 16 bits contant les aventures du chevalier Arthur en  
quête de sa belle ! Arrivée tonitruante des Blues Brothers  
également sur 16 bits. Clips d'enfer à la télé, avec  
MacDonaldland, Populous, Prince Valiant, Dragon's Lair et  
les autres. Tous ces bonheurs n'arrivent pas seuls, puisque  
nous vous offrons pour Noël, en plus du magazine habituel,  
le calendrier 1993 avec les previews, en poster séparé,  
plus les 6 premières cartes vernissées de la collection  
"l'Univers fantastique des Jeux vidéo" et deux cartes  
spéciales à accrocher aux poignées de porte pour ne plus  
être dérangé dans les moments importants. Plus, enfin,  
avec Ludigames, le catalogue complet Ludi News avec tous  
leurs prochains titres. La hotte est pleine et les bottines,  
au pied du sapin, affichent complet. Et toujours pour 10  
francs ! Du coup, la seconde partie de notre dossier  
"accessoires" est reportée au mois prochain. Ne rates pas  
le prochain Supersonic et le prochain Génération 4 pour  
les nouvelles cartes de la collection et surtout le prochain  
Banzzaï qui t'offrira la boîte de collection et 8 cartes  
supplémentaires pour... 10  
francs. Après ton Noël,  
Banzzaï s'occupe aussi de  
tes étrennes !  
BBB (Bébé Banzzaï)



Ce guide,  
gratuit chez  
Carrefour, voilà  
qui vaut le  
détour !  
Alfred de Musset



# SOMMAIRE

- 4 Edito (pinambour) - Sommaire (delapatrie)  
Ours (mal léché) - Index (Misal')
- 6 Trucs & astuces (et coutumes)
- 8 Le guide Super Mario World : dernière  
(surprise) partie
- 9 Rock Around The Globe (trotteur) : en  
provenance de tous les pays, les meilleurs  
softs en préparation (d'survie).
- 12 Tests Super Nintendo (riphore)
- 15 News, previews, actualités (rature)
- 19 Tests Nes (pacherthierry ?)
- 24 Tests Game (Maitre Coq Golden) Boy
- 28 En bref. Abonnement (entendeur salut !)
- 30 Courrier (dukeur) des lecteurs

## SUBLIMISSION AUTANT QU'EXTRAORDINAIRISSIME !

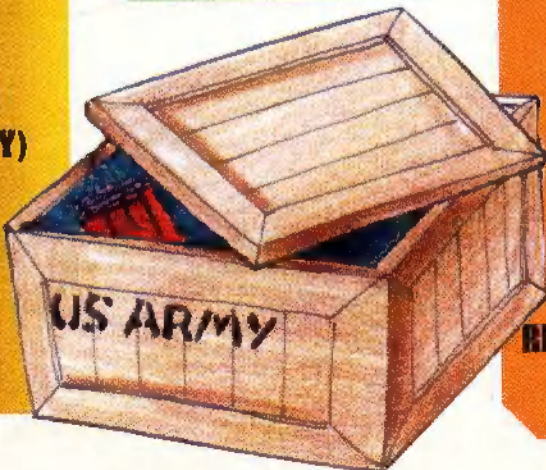
Elles sont là, sous vos yeux, les premières cartes de  
l'UNIVERS FANTASTIQUE DES JEUX VIDEO  
Collectionne-les précieusement car elles vaudront, un jour,  
beaucoup d'argent. Les prochaines sont dans Supersonic de  
fin décembre et Génération 4 de fin décembre également.  
Et dans le prochain Banzzaï, l'apothéose, avec la boîte de  
collection offerte avec le magazine, le 15 janvier

## INDEX DES TESTS

- ✓ Bazing Skies (SNIN)
- ✓ Super Aleste (SNIN)
- ✓ Super Ghouls & Ghosts (SNIN)
- ✓ Super Mario Kart (SNIN)
- ✓ Parasol Star (NES)
- ✓ Prince Valiant (NES)
- ✓ Talespin (NES)
- ✓ The Blues Brothers (NES)
- ✓ Battletoads (BOY)
- ✓ McDonaldland (BOY)
- ✓ Prince Of Persia (BOY)
- ✓ Probotector (BOY)
- ✓ Super Mario Land 2 (BOY)

## INDEX DES ANNONCEURS

CGV	23
Clic Photo	7
Ludigames	5,
	15, 25, 28,
	29, 31
MB	9, 11
Ocean	2, 3,
	32
Objectif Pub	19
Score Games	27
Titania Informatique	23
Ultima	10



## PRENDS TES MARQUES !

TESTS, NEWS,  
PREVIEWS, BIDOUILLES  
SE RAPPORTANT

SNIN A LA SUPER  
NINTENDO

NES A LA NINTENDO

BOY A LA GAME BOY

POUR LE BANZZAI  
D'OR, LE PAVE DE  
NOTE, STRICTEMENT  
IDENTIQUE, EST SUR  
FOND D'ORE

NOM DE L'EDITEUR

Imagineer  
1 à 2 joueur BANZZAI

SPORT

GRAPHISME

ANIMATION

SON

JOUABILITE

DUREE DE VIE

74% INTERET

NOMBRE DE JOUEURS  
SIMULTANE

TYPE DE JEU

NOTES ATTRIBUEES  
PAR BANZZAI

NOTE FINALE  
(VALEUR REELLE  
DU JEU)

RESUME SUCCINCT DU JEU

Belle intro animée Belle  
intro animée hijiri gijhai



# EARTH DEFENSE FORCE : CRAMPONNEZ-VOUS À VOTRE PAD !



Que dirais-tu de faire un petit tour au 23ème siècle à bord d'un vaisseau spatial équipé de 8 armes sophistiquées et volant à la vitesse de la lumière ?

OK ? Alors en route...mais attention, l'ennemi est sans pitié et il te faudra des réflexes de tigre et des nerfs d'acier pour faire face aux tirs et rester en vie.

Tu te déplaceras à travers 6 niveaux de jeu, du survol de la terre à la forteresse lunaire. Le scrolling horizontal et les tirs peuvent atteindre une vitesse vertigineuse...

**36.15**  
**LUDI**  
**GAMES**



Distribué par  
**GUILLEMOT INTERNATIONAL**  
BP 2 56200 La Gacilly

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

**BIDOUILLES**



**Super Probotector**  
 Pour aller à n'importe quel niveau appuie sur Gauche, Bas, diagonale Bas-Gauche, Gauche et Start le tout en 1 fois sur l'écran de sélecteur de joueur. Ecoute le bruit qui te dira si ça à marche. Pour avoir des armes en plus : Droite, Bas, diagonale Bas-Droite, Droite et Start toujours en une seule fois sur l'écran du sélecteur de joueur.

**Le magasin** ☎ 43 290 290

**SCOREGAMES**

vous présente **17 rue des Ecoles 75005 PARIS**

**1ER PRIX : GAGNE UN BON D'ACHAT DE 1500 FRANCS POUR T'OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTÉS.**

**SUPER TOP SCORE DE NOEL !**

**LE PRINCIPE** chaque mois, la rédaction propose un concours sur un jeu (nouveau ou pas) qui fait l'objet d'un défi : réaliser le meilleur score !

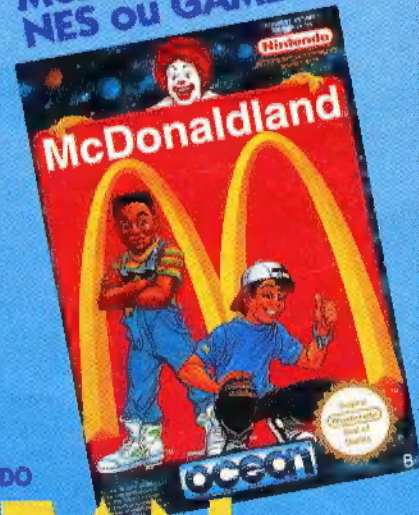
**Pour participer** il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec l'image de fin du jeu (attention il faut que la photo montre ta télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'écran !) ; tu mets au dos de ta photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de ta console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à **BANZZAI "TOP-SCORE" 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS**

**Exceptionnellement participation possible jusqu'au 15 janvier 1993, le cachet de la poste faisant foi.**

**Ce mois-ci le concours porte sur MCDONALDLAND sur NES ou GAME BOY**

- 60 JEUX OCEAN EN CADEAU ET 200 PIN'S BANZZAI. SI JE GAGNE, JE VEUX :** (une seule case cochée)
- PRINCE VALIANT NES
  - PRINCE VALIANT GAME BOY
  - HUDSON HAWK NES
  - HUDSON HAWK GAME BOY
  - PARASOL STAR NES
  - PARASOL STAR GAME BOY
  - F1 EXHAUST HEAT SUPER NINTENDO

**UN OCEAN DE CADEAUX**



**Simon's Quest**  
 Le password suivant te donnera toutes les armes nécessaires pour finir le jeu : GG21Tosange\*QZXQV3QPQ.

**Life Force**  
 Aussitôt que le titre arrête de "scroller", appuie sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, boutons B et A et Start, tu auras ainsi 30 vies pour commencer.

**Punch Out**  
 Gagne un titre mineur : 0057375423  
 Gagne une super épreuve : 7778073454  
 Attends toi à ce que le monde t'admire : 2678537538

**Adventure Of Lolo 2**  
 Pour commencer au dernier niveau : VQTD. Pour jouer les 4 salles secrètes utilise les codes suivants : PROA, PROB, PROC et PROD.

**Ninja Gaiden**  
 Essaie de faire ceci sur l'écran de présentation : appuie sur les boutons A, B, Bas, Gauche, Select et Start tout en même temps.

**Probotector**  
 Code du sound test : Haut, Bas, Gauche, Droite, Start, Dachicourt A.

**Final Fight**  
 Pour avoir l'écran d'option quand le titre s'affiche, appuie sur le bouton L et sur Start.

**Gyromite**  
 Si tu veux traverser un mur horizontal il faut qu'il y ait une porte rouge ou bleue et que tu montes, grâce à une corde, jusqu'à toucher de la tête ce mur. Si la porte se trouve à ta gauche, il faut que tu appuies sur gauche sur le paddle en même temps qu'elle descend.

**Mega Man 2**  
 Pour aller dans la forteresse du Dr WILLY avec en poche toutes les armes des monstres et les différentes inventions créées pour vous : A1 B5 C1 C4 D1 D2 D5 E2 E5.  
 Pour détruire WILLY : l'arme de BUBBLE MAN. Dans le dernier niveau tue les oeufs lancés par les oiseaux avec le Metal Blade. Cela te rapportera au moins 15 vies.

**Mega Man 2**  
 Ces codes te permettent de commencer le jeu avec les armes que tu veux.  
 Air : A2 B1 B3 B4 C3 D2 D4 plus l'arme de Clash : A2 B1 B3 B4 C3 D1 D2 D4 plus l'arme de Metal : A2 A3 B1 C3 D1 D2 D4 plus l'arme de Hood : A2 A3 B1 B4 C3 D1 D2 D4 plus l'arme de Hard : A1 B3 C1 C2 D1 D4 plus l'arme de Magnet : A3 A4 B1 B3 C1 C2 C4 D1 D3 plus l'arme de Top : A1 A3 A4 B3 C1 C2 C4 D1 D3 plus l'arme de Needle : A1 A3 A4 B3 C1 C4 D1 D2 D4

**Ninja Gaiden**  
 Entre ces 3 codes pour une attaque explosive. ESTSSI AOTSSI EOTSSI.

**Pilotwings**  
 Codes pour les différents niveaux :  
 Level 1 : 000000  
 Level 2 : 985206  
 Level 3 : 394391  
 Level 4 : 520771  
 Heli Mission : 108048  
 Level 6 : 400718  
 Level 7 : 773224  
 Level 8 : 165411  
 Level 9 : 760357  
 Heli Mission (Expert) : 882943

**Prince Of Persia**  
 Les codes des différents niveaux :  
 Niveau 2 : 06769075  
 Niveau 3 : 25610065  
 Niveau 4 : 82107015  
 Niveau 5 : 46038105  
 Niveau 6 : 74332135  
 Niveau 8 : 12936195  
 Niveau 9 : 07838685  
 Niveau 10 : 93426654  
 Niveau 11 : 81724644  
 Niveau 12a : 45699774  
 Niveau 12b : 79193764  
 Niveau 12c : 62090714

**Solar Jetman**  
 Pour commencer sur la planète Shankoo, entre ce code : DHGDLNBTNLNB

**Super Ghouls'N Ghosts**  
 Pour choisir son niveau et écouter les musiques : va sur l'écran d'options, place le curseur sur Exit, appuie sur L, R, Start et Select sur le paddle 2 et appuie sur Start sur le paddle 1. Sur le 2ème paddle fais Y, X, B, A, L, R et Start en même temps et toujours en même temps sur le paddle 1 appuie sur Start.

**Super Mario II**  
 Les "Warp zone" :  
 Du monde 1-3 au 4-1 : laisse tomber une fiole sur la jarre au fond du monde 1-3.  
 Du monde 4-2 au 6-1 : laisse tomber une potion sur la jarre au milieu du monde 4-2.  
 Du monde 5-2 au 7-1 : il faut monter en haut de l'échelle, prendre la fiole et la mettre sur le cruche.

**Super Mario Land**  
 Au monde 4-2 le 2ème tuyau mène à la salle secrète.

**Super Tennis**  
 Quelques codes : K8XD3HR FTLWJPC ZGNYBQ1 4065C6P DJSTK8X D3HRFTL. Utilise ces codes pour être vainqueur à tous les tournois : 08QCMVF RHRMSYY RHYH9QX J0VYQYH 4HR0CQ1 4065C6P DJSSRL MMB

**Super Aleste**  
 Lorsque tu as finis le jeu et que le nom des programmeurs défilent, tape sur le bouton L. Pour augmenter ton score, lors du 1er boss détruit le sans tirer une seule bombe, juste avec tes laser ou missiles.

**Snoopy's Magic Show**  
 Essaie ces codes : BT11 BYBB VAnt V5yo 7YNV ZQJ7 BY12 TtoTBYo BTBA OT17 CD1D

**Ultraman**  
 Pour avoir l'écran d'option appuie sur Select et sur Start.

**Zelda**  
 Dans le 3ème niveau, fais sauter une bombe dans la pièce à côté de celle du gardien du "triforce" et une porte apparaîtra.

**Super Formation Soccer**  
 Codes avec l'équipe d'Allemagne :  
 Uruguay : Nord, Sud, Sud, Sud, Nord Ouest, Nord, Sud, Sud.  
 Yougoslavie : Nord, Sud Ouest, Nord, Est, Sud Est, Sud, Sud. Colombie : Nord, Est, Sud, Ouest, Nord Est, Nord, Sud, Sud.  
 Japon : Nord, Nord Est, Est, Nord, Est, Est, Sud, Sud, Ouest.  
 Etats-Unis : Est, Nord Est, Ouest, Sud, Sud Est, Est, Sud, Nord.  
 France : Nord, Nord Est, Ouest, Est, Nord, Est, Sud, Sud Ouest.  
 Irlande : Nord, Est, Sud, Ouest, Nord Est, Ouest, Nord, Sud.  
 Roumanie : Est, Ouest, Ouest, Nord, Nord, Sud Ouest, Nord, Sud.  
 Cameroun : Nord, Ouest, Ouest, Sud, Nord, Nord Ouest, Nord, Sud. Angleterre : Est, Ouest, Est, Est, Est, Nord Est, Nord, Nord.  
 Hollande : Nord, Est, Ouest, Ouest, Nord Est, Sud Ouest, Nord, Nord Est.

**Fortified Zone**  
 Niveau 1 : 1111  
 Niveau 2 : 3375  
 Niveau 3 : 1681  
 Niveau 4 : 1122

**Q-Bert**  
 Pendant l'écran de présentation fais Droite, Haut, B, A, Bas, Haut, B, Bas, Haut, B et tu verras une séquence animée avec le petit personnage.

**Rainbow Island**  
 Pendant la page d'intro, quand la phrase "press start" s'affiche appuie sur Gauche, B, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, B pour sélectionner un niveau pour t'entraîner.

**Street Fighter II**  
 Pour jouer à 2 avec le même personnage il faut que tu tapes très vite pendant le signe capcom : Bas, R, Haut, L, Y, B, X, et A.

**Tecmo Bowl**  
 Los Angeles contre Miami : 94BFFDAI

**Who Framed Roger Rabbit**  
 Niveau 2 : DLT3QYBY  
 Niveau 3 : GPLDMSRC  
 Niveau 4 : MMCFGWXJ  
 Niveau 5 : PGQTVKJP  
 Niveau 6 : RTJBUN43

**Street Fighter II**  
 Pour faire le plus gros score faire Game Start, Start sur la 2ème manette, tabasse ton adversaire et arrive directement aux 4ème boss. Thierry Grégory.

## Final Fight

Pour avoir l'écran d'option quand le titre s'affiche appuie sur le bouton L et sur Start.

## Super Tennis

Pour battre Don, lui faire des lobs et cours de l'autre côté en t'avancant, il smashe toujours croisé.  
Thiery Grégory.

## F-Zero

En terminant la KING LEAGUE en mode expert une nouvelle série de courses apparaîtra : la MASTER LEAGUE.  
Thiery Grégory.

## Super Probotector

Pour avoir le sound test fais Droite Bas et X pendant la présentation.  
Thiery Grégory.

## Mario IV

Pour entendre une musique ressemblant à celle de Mario I va dans le special world et attend environ 2 minutes.  
Thiery Grégory.

## Choplifter 2

Level 1-2 : SKYHPPR  
Level 1-3 : LKYBYSS  
Level 2-1 : CHPLFTR  
Level 2-2 : BYM5FWR  
Level 2-3 : RGHTHND  
Level 3-1 : GDGMPLY  
Level 3-2 : TRYHRDR  
Level 3-3 : SPRYSKS  
Level 4-1 : CMPTRWZ  
Level 4-2 : CHPYBYS  
Level 4-3 : VRYHPPY  
Level 5-1 : GMBYQZD  
Level 5-2 : LVLTYTZ  
Level 5-3 : GDDYGMZ  
Beunier Jonathan.

## Nemesis

Pour obtenir une vitesse maximale et un champ magnétique, interrompre la partie et taper B, B, B, B, A, A, A, A, Start.  
Beunier Jonathan.

## Kung-Fu Master

On peut faire une sorte de double ciseau retourné en appuyant sur : Haut, B, Haut et tu pourras obtenir 1400 points d'un coup.  
Thammavongsa Thanou.

## Super Mario Kart

Pour pouvoir être petit durant toute la course en mode "match race" ou en mode "Mario GP", à l'écran du choix du pilote, appuie simultanément sur A et Y. Après avoir remporté les 4 coupes d'or en 100 cc (course champignon, fleur, étoiles et spéciale), tu verras apparaître un mode "150 cc". Pour lancer la banane devant toi, appuie simultanément sur Haut et A. Pour déposer une carapace verte, appuie simultanément sur Bas et A.  
Honoré Fabien.

## Double Dragon II

Pour passer les boss et les obstacles : Mission 1 : tu dois attirer le boss vars le ravin et le faire tomber devant d'un coup de genoux.

Mission 3 : pour éviter de chuter de l'hélicoptère quand la porte s'ouvre, appuie sur Start pendant au moins 3 secondes.

Mission 4 : pour les tapis tounoyants, va sur la vitre puis sur le fil le plus bas, saute en prenant de l'élan sur l'autre vitre.

## Mike Tyson's Punch Out

Pour mettre KO le champion : au premier round, évite ses uppercuts et riposte le plus rapidement possible sans te faire toucher. Après 1 minute 45, avant tous les coups qu'il donnera il te fera un clin d'oeil. Au deuxième round, il commencera par quelques crochets puissants du gauche puis les coups du 1er round. Au troisième round, il donne un coup qu'il donne parfois au 2ème round. Il cligne des yeux puis lance une attaque alternative de coup de poing gauche droite. Il répète cela 4 fois. Tu ne peux riposter que 2 fois au 1er round mais jusqu'à 6 fois dans le 2ème et 3ème round.

Quelques codes :  
New york la nuit : 7778073454  
New york le jour : 0057375423  
Dernier boxer : 0073735963  
World circuit : 0078073454  
Pour récupérer l'énergie à fond relève toi quand Mario annonce 9. Lorsque l'horloge montre 41 secondes, frappe Glass Joe et il s'écroulera.

## Faxanadu

Pour aller au 3ème village avec une épée, un bouclier, le déluge, des clés et une surprise : n311AAkkTgEaA.  
Dans la première ville, le roi te donnera 1 500 pièces d'or. Va les dépenser en totalité et reviens voir le roi qui t'en donnera beaucoup plus. Pour battre le dernier monstre, utilise la magie de la lance.

## Metroid

Voici un code pour tout avoir : 00GGW01G000-201m0B0000oa

## Pro Wrestling

Pour vaincre tous les autres, choisis le catcheur Star Man. Une fois sur le ring, cours dès que ton adversaire est devant toi. Appuie sur le bouton A pour le latter. Il ne pourra pas se défendre et tu n'auras plus qu'à recommencer jusqu'à ce qu'il soit KO.

## Stars Wars

Lorsque tu es aux commandes du millenium, appuie sur Pause fréquemment et analyse ce qui arrive sur toi. Dirige-toi toujours vers le néant.

## The Legend Of Zelda

Lorsque tu te retrouves face à 3 Dodongos et que tu n'as que 2 bombes, attends qu'un des monstre vienne à côté de toi et largue-lui les 2 bombes dans la tête. Il ne meurt pas tout de suite, alors achève-le avec un coup d'épée et lorsqu'il meurt, tu auras en cadeau 4 bombes pour les autres.

## Top Gear

Les codes des niveaux :  
Amérique du sud : Four meg  
Japon : Legend  
Allemagne : The world  
Scandinavie : Letsrace  
France : Aichemy  
Italie : A looper  
Angleterre : Seasonal

## Mega Man II

Commence au niveau de Dr wily avec plus d'énergie : A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D2, D4

## Mercenary Force

Attends l'écran de présentation, appuie sur Haut, Select, A et B en même temps, tu commenceras avec 50 000 yen.

## Super Smash TV

Pour avoir un "sound test", attendre l'écran de présentation et appuyer sur L, R, L, L et R. Si tu entends "Bingo" le code à marché. Pour commencer où tu veux dans le jeu va dans le mode "option" et appuie sur Droite, Droite, Haut, Bas, R et L. Tu entendras encore "bingo" si ça à marché. Maintenant choisi le nombre de joueur et appuie sur Start pour choisir sur la carte où tu veux commencer.

## Super Probotector

Tu peux faire augmenter ton énergie si tu as un paddle avec auto fire et si tu as 2 armes (sauf le flame thrower). Appuie sur les 2 boutons B et X pour tirer sur les ennemis avec les 2 armes en même temps.

## Low G Man

Niveau secret :  
Train : AMAN  
Hovercraft : NAKA

## The Hunt For Red October

Pour s'arrêter d'un coup : fais Pause et appuie sur Haut, Bas, Gauche, Droite et Select. Pour doubler les points quand tu tues un ennemi : fais Pause, appuie sur A, B, B, A, Droite, Bas, Haut, Gauche, et Gauche. Si tu veux ralentir le scrolling de l'écran : fais Pause, appuie sur Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, A, B, B, A.

## WWF Super Stars

Description des différentes prises. Les prises normales : coups de pied, poings, plongés : facile à faire.  
Les prises spéciales : avec Select envoie ton adversaire hors du ring. Appuie deux fois vers l'avant rapidement, ton personnage court et rebondit sur les cordes. Appuie sur A ou sur B pour faire un coup de pied sauté ou un étranglement. Dans un coin du ring, va 2 fois vers le haut, tu grimpes dans les cordes, saute pour t'élaner sur ton adversaire. Quand tu tiens ton adversaire par le collet, appuie sur A et sur B, soit pour le propulser en avant, soit pour lui donner des coups de coudes.

## Mega Man

Dans le niveau de "iceman" il y a de petites mines qui vont et viennent de gauche à droite et qui t'attaquent (elles sont méchantes) lorsque tu es à côté. Pour les éviter, dirige toi vers une extrémité de l'écran, attends que la mine aille dans le sens opposé et elle disparaîtra.

## Zelda

Pour vaincre Ganon dans le dernier niveau, donne 3 coups d'épée magique et tire dans le nez avec la flèche en argent que tu as trouvée auparavant dans le niveau.

## Golf

Ceci ne s'adresse qu'aux meilleurs, pour leur permettre d'être encore plus précis dans leur tir. Une petite barre blanche équivaut à 12 mètres. Voilà !

## Dragon Ball

Au niveau du gang des lapins, va d'abord dans les différentes maisons pour récupérer les 7 carottes, puis reviens tout à fait au début et suis le lapin qui sautille devant toi. Ne le perd pas de vue, car sans lui tu ne pourras pas entrer dans la maison où se trouve le chef du gang.

## Teenage Mutant Ninja Turtle

Lorsque les niveaux d'énergie descendent trop, pour les remonter il te suffit de trouver des pizzas dans un trou d'égout et d'entrer et d'en sortir autant de fois qu'il le faut pour remonter ton énergie. Cela marche aussi pour les cordes et les missiles. Au niveau 3, lorsque tu es dans ton véhicule et qu'un tank ennemi essaye de te toucher, fais Select pour sortir du véhicule et tous les ennemis disparaîtront sauf les piétons. Mais cela ne marche pas à tous les coups.

## Duck Hunt

On peut jouer à deux en prenant dans le jeu un canard. Un joueur prend la manette pour diriger le canard pendant que l'autre tente de lui tirer dessus.

## Bionic Commando

Pour avoir la mitraillette de Joe il faut aller dans la zone 18 avec le transmetteur rose, la croix, le médicament et le lance roquette. Va ensuite jusqu'à la seconde porte sans parler à personne. Puis va parler au personnage habillé en blanc qui se trouve à droite, réponds oui à la question, entre et la mitraillette est à toi.

## Solomon's Key

Les étoiles de David se trouvent dans les salles suivantes : 9, 13, 17, 19, 21, 29, 47, 47. Les signes des constellations se trouvent dans les salles 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44, 48. Grâce à ces signes et ces étoiles tu obtiendras de nombreuses salles cachées, ainsi que les 2 conjurations du temps et de l'espace, et tu pourras enfin accéder à la salle de la princesse.

## Adventure Of Bayou Billy

Pour gagner une vie il faut terminer le "practice mode driving", et pour gagner un morceau de viande pour régénérer la vie, il faut finir le "practice mode combat".

## Goonies II

Dans le monde de l'eau, lâche une bombe dans le 1er creux, une porte apparaîtra et un homme te donnera une vie supplémentaire. Pour avoir 6 goonies et tout l'équipement : S'GNY4W'N'!'F

## Castlevania II

Pour tuer Vampira, il suffit de lui lancer sans cesse le poignard d'or.

## Rush'N Attack

Certaines des mines révèlent, lorsque tu les détruits, des passages secrets.

## Castlevania

Au stage 5, il y a une longue plate-forme. Longe jusqu'à voir deux briques. Monte dessus et attends sans bouger quelques secondes, un coffre apparaîtra. Après avoir gravi le grand escalier du stage 7, tu verras un escalier dans l'air, en bas, il y a 2 briques et à côté 4 briques avec une bougie. Accroupis toi sur la 4ème brique et tu verras apparaître une bourse.

## Double Dragon II

Au niveau 4, quand tu arrives au tapis roulant, saute sur l'autre tapis et entre dans la porte de gauche en appuyant sur haut.

## Skate Or Die

En high jump, pour aller de plus en plus haut, il faut brancher les 2 manettes et sur chacune aller de haut en bas le plus vite possible.

## Ghosts'N Goblins

Pour passer les monstres de fin de niveau : La licorne : tiens toi éloigné d'elle, baisse toi et n'arrête pas de tirer, même si elle sort de l'écran.

Le dragon : détruis d'abord son corps et termine par la tête (environ 10 coups).

Satan : n'arrête pas de te déplacer tout en lui tirant dessus. Il est invulnérable quand ses ailes sont refermées.

Lucifer : saute et tire dans sa tête tout en avançant et reculant pour éviter ses tirs.

## Kid Icarus

Quand tu entres dans les salles du dieu de la pauvreté, essaye de tirer dans les jarres où il y a des cœurs ou des marteaux. Mais tire en dernier sur celle où le dieu se trouve et tu auras un trésor.

**SEGA**  **NINTENDO**

**Le moins cher ? Bof...**  
**Le plus grand ? Bof...**  
**Des cadeaux ? Bof...**  
**Des remises ? Bof...**  
**Et re-bof...**

**PAS DE BARATIN !**  
**on achète, on vend, on échange**  
**les consoles et cartouches**  
**Sega et Nintendo...**  
**Salut et à bientôt**

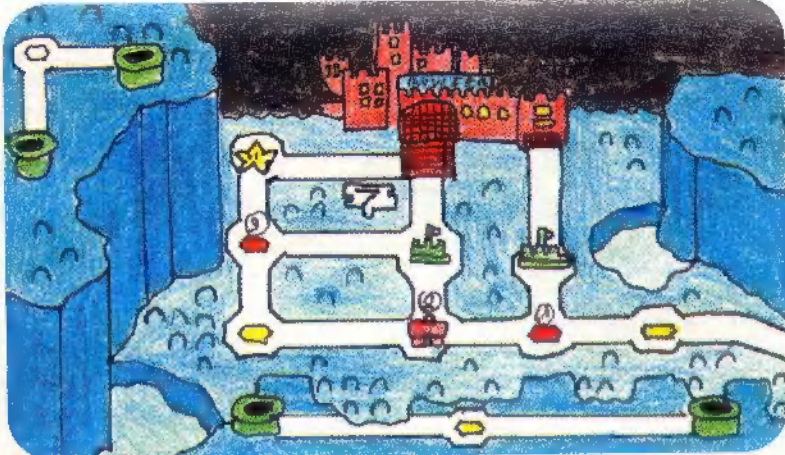
**CLIC PHOTO VIDEO**  
**88 BOULEVARD BEAUMARCHAIS**  
**75011 PARIS - 43 55 60 54**

**OUVERT DE 10H30 A 19H30**  
**FERME DIMANCHE & LUNDI MATIN**  
Nintendo et Sega sont des marques déposées

# LE GUIDE DE SUPER MARIO 4 (DERNIERE PARTIE)

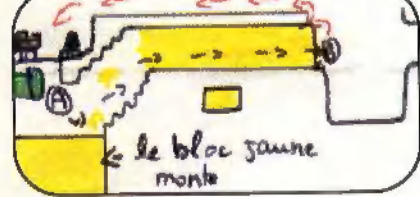
Bienvenu pour cette quatrième et dernière partie du guide complet de Super Mario 4 destiné à découvrir la totalité des mondes du jeu. Attention, nous vous le précisons pour la dernière fois, ce guide ne vous donnera aucunement le cheminement de chaque niveau mais toutes les sorties cachées de chaque point rouge de la carte et des maisons hantées. Dernière précision, ne nous appelez plus au journal pour nous réclamer les précédents numéros de Banzzaï, adressez-vous directement via un courrier à la Boutique de Pressimage au 210 rue du Faubourg St Martin 75010 Paris.

## Valley of Bowser

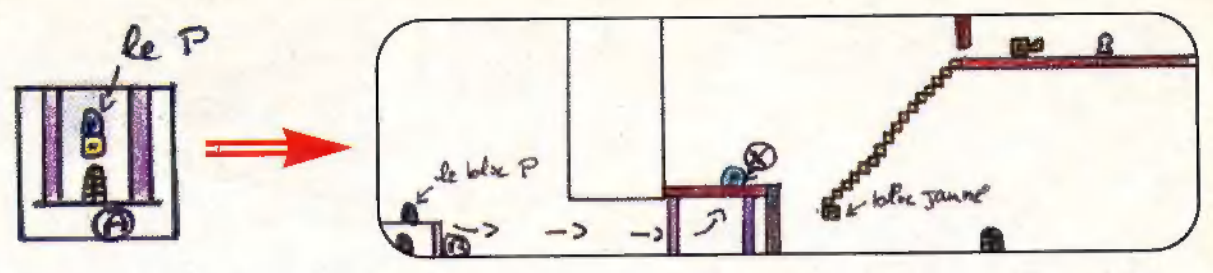


Dans la dernière partie de Super Mario 4, c'est à dire le monde 7, tu rencontreras le célèbre ennemi de Mario, Bowser. Mais avant d'en arriver là, il reste encore quelques dangers à affronter et des passages secrets à découvrir.

Au point rouge numéro 1, dès le début du niveau tu progresses normalement. Arrivé au point A, suis les flèches noires et arrête toi au point B comme indiqué.



Le gros bloc jaune monte progressivement jusqu'à la position finale représentée sur le dessin. Ensuite tu suis les flèches rouges pour finalement arriver à la clé et la serrure.

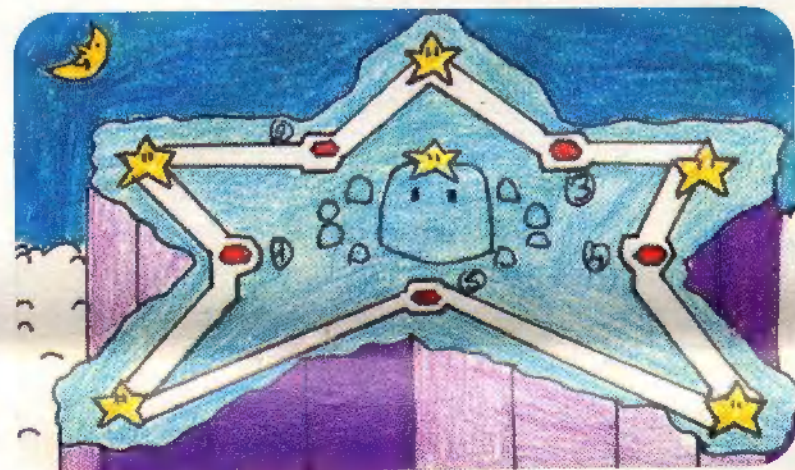


Maintenant, tu te diriges vers la maison fantôme (2) et tu arriveras à l'écran correspondant à l'image A. Comme tu le vois, un interrupteur s'y trouve ; tu tapes sur le bloc jaune pur le faire tomber et tu sautes dessus pour l'écraser. A partir de là, un chemin apparaîtra vers la droite, emprunte le très rapidement. Tu arriveras à une porte, tu passes devant et tu continues ton chemin pour passer par la dernière porte (petite précision, la première sortie de ce niveau, c'est la troisième porte). Tu te retrouveras sur un écran correspondant au dessin B. Prend le bloc P, ne l'écrase pas mais suis les flèches noires et pose le bloc à l'endroit indiqué d'une croix. Ensuite tape dans le bloc jaune, une chaîne de pièce jaune se matérialisera. Grâce à la croix multi-directionnelle de ta manette, tu diriges les pièces de façon à former un escalier (comme sur le dessin). Une fois terminé, tu écrases le P et tu n'as plus qu'à monter l'escalier pour trouver la clé et la serrure.

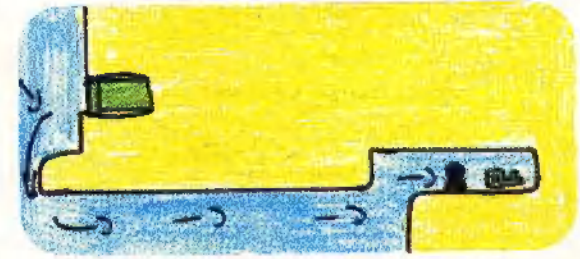


Maintenant, tu vas t'attaquer au dernier passage secret du monde 7 (point rouge numéro 3). Pour le découvrir, il est impératif de garder Yoshi jusqu'à l'écran correspondant à l'image A. Tu n'as plus qu'à ta placer à l'endroit marqué d'une croix et à attraper la clé avec la langue de Yoshi. Le passage secret créera une étoile sur la carte.

## Le monde Etoile

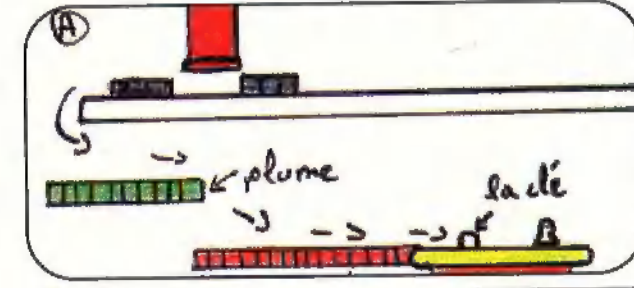
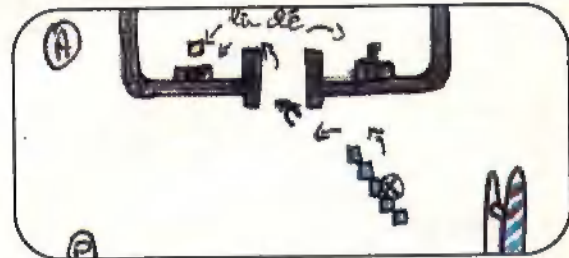


**Point rouge 1**  
Dès le début du niveau, tu descends et tu te places le plus à droite possible. A ce moment tu descends dans le sol avec le saut tournoyant. Tu ne peux pas manquer la clé et la serrure. Ce premier monde étoile est plutôt facile !

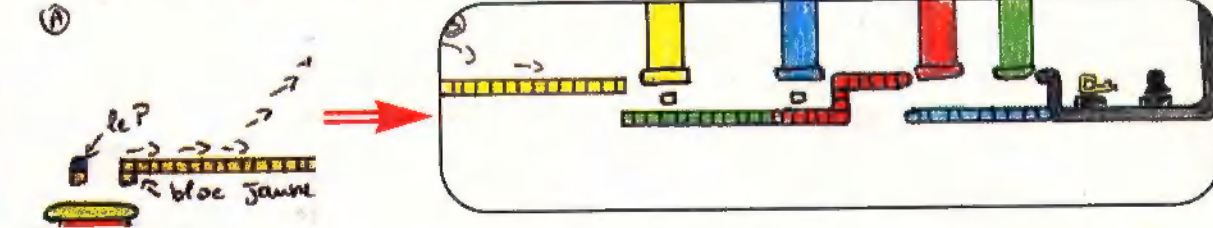


**Point rouge 2**  
Tu avances normalement et arrivé au tuyau vert, tu suis les flèches noires. Tu arriveras sans problème à la serrure. Encore une fois, ce monde étoile n'est pas des plus ardues, on passe tout de suite au suivant.

**Point rouge 3**  
Dans ce niveau, tu dois atteindre le point P ; tu sautes dessus et les monstres que le nuage l'envoie se transforment en pièces. Tu te rends à l'endroit marqué d'une croix sur l'escalier et tu lances un bloc sur le nuage. Le monstre tapit à l'intérieur tombe et ensuite tu n'auras plus qu'à prendre sa place. Ensuite tu suis les flèches pour aller chercher la clé dans le bloc en haut à gauche. Dernière étape, tu amènes la clé dans la serrure en haut à droite.



**Point rouge 4**  
Il faut avoir trouvé les palais de l'interrupteur rouge et vert pour accéder à ce passage secret (voir numéros précédents). Sinon tu avances normalement jusqu'à ce que ton écran corresponde à l'image A. Ensuite tu suis les flèches noires et tu tapes dans le dernier bloc vert pour attraper une plume. Ensuite, cogne le bloc jaune avec ta cape et la clé apparaîtra. Et voilà !



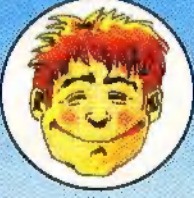
**Point rouge 5**  
Attention, pour accéder à ce passage secret, il faut avoir trouvé tous les palais des interrupteurs et il faut impérativement arriver au dessin A avec Mario Cape ou avec un Yoshi bleu. A ce point, tu tapes dans le bloc jaune et des pièces apparaîtront ; ensuite tu tapes sur le P pour en faire un pont. Si tu as Mario Cape, prend ton élan et envole toi suivant les flèches. Si tu possèdes Yoshi, mange une tortue et suis également les flèches. Enfin tu arriveras sur une plate-forme jaune et au bout de celle-ci, il y a une serrure et une clé qui t'attendent. Sur la carte, une étoile apparaît et au bout il y a une surprise !



Tu es bloqué dans un jeu ?

# 3615 KONSOL !

Et tout va pour le mieux !



Découvre des centaines de trucs & astuces pour tes jeux préférés



**PREVIEWS**

# ROCK AROUND THE GLOBE

Troisième édition de notre rubrique "previws du monde entier" qui au vu de votre courrier à franchement l'air de vous plaire ! Cette double page a pour objectif de vous dévoiler les dernières nouveautés en provenance du monde entier. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais, anglais et américains avant tout le monde. En raison de l'actualité très riche de cette fin d'année, la rubrique ne comporte que trois pages ce mois-ci, peut-être quatre le mois prochain. Comme il est impossible de vous présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, c'est à une sélection des meilleurs titres (susceptibles d'être distribués en France) que Banzzaï vous convie. Ce qui veut dire que certains titres présentés risquent de ne jamais voir le jour... en France.

## A moi l'alliance !

Le premier titre de la série ce mois-ci est bien connu des fans de science fiction, Super Star Wars. Il s'agit de l'adaptation par la société JVC du premier film de la trilogie de George Lucas, et quelle adaptation ! Le jeu comporte de nombreux niveaux parmi lesquels les

phases les plus impressionnantes du film : voyage en "Landspeeder", attaque et survol de la lune noire... La réalisation technique est vraiment fantastique et la Super Nintendo démontre toutes ses qualités : animation superbe, bruitages et musiques exceptionnels (la présentation inclue la musique originale du film), graphismes excellents... Le joueur jouera plusieurs personnages, Luke bien sûr, mais aussi Yan Solo et Chewbacca. Les sprites sont énormes notamment les monstres de fin de niveaux. Un grand hit en perspective. Somptueux !



## Chuckmagnon



Si l'on juge les gros titres à leur adaptation successive sur différentes machines, Chuck Rock est sans conteste l'un des plus gros. Et je ne dis pas ça après avoir vu la morphologie du personnage au ventre bedonnant. Juge donc, Chuck Rock, après avoir rempli de joie les possesseurs d'Amiga et ST, puis de Master System et de Megadrive, arrive sur Super Nintendo. Le scénario est simple, retrouver la femme de Chuck, enlevée par un tyrannosaure. Le reste du jeu est classique avec des monstres de fin de niveau et des bonus par-ci, par là. Si le jeu est aussi palpitant que sur les autres versions, la réalisation, par contre, n'exploite pas vraiment les capacités de la machine. Génial quand même !



## Coup de crosse



Un peu de sport pour terminer ce tour d'horizon des sorties mondiales avec l'adaptation chez Electronic Arts de NHLPA 93, une simulation de hockey sur glace qui fit un malheur l'année dernière. Le jeu est en tout point identique à la version Megadrive : même graphismes, même manabilité et même plaisir de jouer. Tout juste aurait-on souhaité une réalisation à la hauteur de la Super Nintendo. Qui sait, peut-être pour NHLPA 94 ?



FACE  
AUX MEILLEURS PILOTES  
DU MONDE,  
ON N'A PAS LE DROIT  
DE TREMBLER.

**MB**

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM

1 ou 2  
joueurs



# Affrontement fatal !



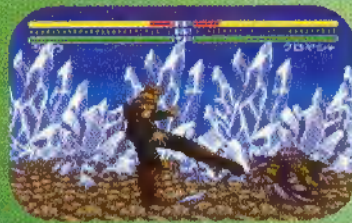
**L**a Neo-Geo dispose de titres fracassants et Fatal Fury fait sans aucun doute partie de ceux-ci. La société Takara se charge donc de les adapter sur Super Nintendo où les espérances de ventes sont nettement plus importantes. Cette conversion perd un peu de sa superbe surtout au niveau des couleurs et des animations des combattants (moins fluides) mais reste un des meilleurs jeux de combats sur Super Nintendo. Tous les personnages de la version originale sont présents. Pour tout ceux qui ont épuisé toutes les ressources de Street Fighter 2.



# Ken numéro 6 !



**T**oujours dans le domaine des jeux de baston, Ken Le Survivant 6 fait son apparition au Japon. Encore une fois, le système de jeu est pompé sur celui de Street Fighter 2 avec des combats contre des adversaires qui ressemblent bougrement à ceux de "Street" dans leur apparence mais aussi dans leurs coups. Coup spéciaux, esquives, tout y est ! Et encore une fois, la différence se fait, en faveur de Street, sur l'animation des combattants et la qualité des graphismes de fond. La cartouche offre également le jeu à deux. A essayer !



# ULTIMA *games*



## ACHAT-ECHANGE de tous vos jeux vidéo et consoles

possible selon les Agences ULTIMA

**PARIS:** 5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86  
**PARIS (échange):** 21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14  
**LILLE:** 72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09  
**MARSEILLE:** 26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25  
**BORDEAUX:** 3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56 44 47 70  
**CAMBRAI:** 8 rue du petit séminaire - 59400 - Tél. 27 74 89 23  
**SEDAN:** 3 rue Gambetta - 08200 - Tél. 24 27 45 36  
**PAU:** 17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06  
**MULHOUSE:** 13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67  
**PERPIGNAN:** 2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20

**TOURS:** 97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51  
**BASTIA:** 3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70  
**LE MANS:** Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87  
**SUISSE:** av de la gare 6 - 1022 Chavannes - Tél. 41 21 636 08 50  
**JUAN LES PAINS:** 14, Av. Maupassant - 06180 - Tél. 93 61 10 21  
**AIX EN PROVENCE:** 40, cours sextius - 13100 - Tél. 91 33 24 25  
**DOUAI:** 195, rue de la Mairie - 59500 - Tél. 27 99 38 91  
**NIMES:** 4, rue des Greffes - 30000  
**BOIS:** 2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

# Coups...



**A**utre jeu de castagne (déclément c'est le mois !), The Brassy Hero de Laser Soft. Alors, tu connais la chanson : ça ressemble à Street, ça s'inspire de Street, il y a plusieurs combattants comme dans Street, mais ça n'est pas Street ! Je ne voudrais pas radoter mais ce qui pêche, c'est encore une fois la qualité des animations. Voilà, on a tout dit, place au visuel !



## SUPER NES US 1090F

avec 1 jeu : 1490F

## SUPER FAMILICOM 1490F

avec 1 jeu : 1990F

**Avec votre console Ultima vous offre l'adaptateur permettant de faire fonctionner toutes les cartouches US et Japonaises (valeur 199F) GRATUIT**

### ACCESSOIRES

- ASCII Joypad .....250F
- Alimentation .....150F
- Cable RGB .....390F
- Cable Amstrad .....250F
- Superscope + 6 jeux .....590F
- Joystick CAPCOM ..790F
- Universal Adaptor .....Promo

TEST DRIVE II.....NC  
 TOM & JERRY.....NC  
 ULTIMA.....NC  
 UTOPIA.....NC  
 VIKINGS.....NC  
 WING COMANDER.....NC  
 WORLDTRIS.....NC

SUPER VALIS .....390F  
 RUSHING BEAT.....390F  
 POUR LES NOUVEAUTES : NOUS CONSULTER

**les HITS et PROMOS US**  
 ARTHUR QUEST GHOULS'N GHOST.....499F  
 ADDAM'S FAMILY.....499F  
 ADVENTURE ISLAND.....499F  
 CONTRAT 3.....499F  
 FINAL FIGHT.....390F  
 F ZERO.....499F  
 MYSTICAL NINJA.....499F  
 PILOT WING.....390F  
 POPULOUS.....390F  
 RIVAL TURF.....450F  
 SUPER TENNIS.....390F  
 TURTLES NINJA IV.....590F  
 WWF.....499F

**les HITS et PROMOS FAMILICOM**  
 GRADIUSIII.....290F  
 FINAL FIGHT GUY.....690F  
 LEMMINGS.....390F  
 SUPER EDF.....290F  
 SUPER RTYPE.....290F



STREET FIGHTER II

## SUPER PROMO SUR NOUVEAUTES

- Star War
- Mystical Quest
- Another World
- Fatal Fury

# ...en stock.

**E**t allez donc ! A croire que toutes les sociétés japonaises veulent leur Street Fighter 2 ! Alors, on répète une énième fois, le jeu se déroule à la manière de, avec des combattants inspirés de, les mêmes coups (coups spéciaux) ou presque de, mais les animations sont moins bonne et les graphismes aussi. Marrant quand même !



**Nous avons plus de 30 titres à moins de 400 F.**

**Certaines agences ULTIMA seront ouvertes le Dimanche en Décembre** nous consulter

**Reprise de votre console Sega pour tout achat de votre console Nintendo** (offre limitée à certains points de ventes Ultima - Nous consulter)

Nom Prénom :

Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)

CB n° :

Date d'expiration :

Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit Prix

Produit Prix

.....

.....

.....

.....

.....

Montant.....

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

Total.....

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis.

## Qix toujours !



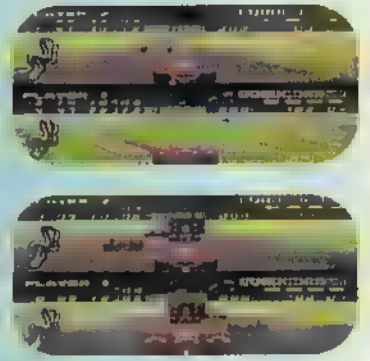
**L**es jeux simples sont souvent les meilleurs et Cacoma Knight de la société Datam nous le rappelle parfaitement avec cette nouvelle version d'un jeu vieux comme le monde, c'est-à-dire la naissance des jeux vidéo, Qix. Le principe est toujours le même, recouvrir une superficie donnée de l'aire de jeu, via un curseur. Il existe des ennemis, des bonus, il faut aller vite et c'est toujours aussi prenant. Les nostalgiques vont apprécier !



## Human GP en trombe.



**E**n attendant le fabuleux Nigel Mansell, divers éditeurs nous proposent chaque mois une simulation de voitures automobiles. Dans ce numéro, c'est au tour de Human nous présenter Human GP, une course de F1 utilisant le mode 7 (zoom et rotation) à la Super Nintendo. L'épreuve est vue derrière sur le côté de l'écran et le volant est représenté par un triangle blanc sur un triangle situé au milieu de la voiture (voir photo). Toutes les options classiques de ce type de jeu : choix de l'équipe, de la voiture, des équipements, du climat, des adversaires, des circuits... sont présentes. Il est également possible de choisir entre une boîte de vitesse manuelle ou automatique. La maniabilité n'est pas évidente et quelques minutes sont nécessaires pour parfaitement prendre en main le jeu et contrôler la voiture. Précision intéressante, il est possible de jouer à deux, la partie supérieure de l'écran servant jusqu'alors de rétroviseur servant au deuxième joueur. Ça bouge bien, c'est joli !



## Histoire de punch !



**D**e la boxe, point de cartouche sur Super Nintendo ! Même si plusieurs titres sont actuellement en préparation. Le prochain devrait être celui de la société K.Amusement dont le titre n'est pas encore connu. Le jeu offre des possibilités classiques avec toutefois une réalisation plutôt bonne. Tous les coups du noble art sont gérés, uppercuts, direct, crochets... La vue des boxeurs se fait toujours du même côté avec l'arbitre de dos et la caméra suit les boxeurs en respectant les effets de profondeurs. Bonne réalisation, bonne maniabilité, beaucoup d'options, en bref une excellente simulation de boxe.



## Volley-ball.



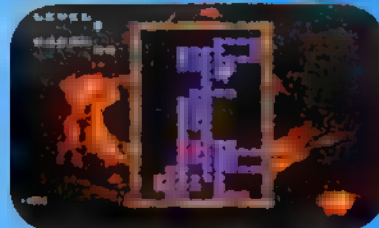
**L**a société Tonkin House se lance dans le jeu de sport sur Super Nintendo avec un certain bonheur, il faut l'avouer. Cette simulation de volley-ball utilise à fond toutes les capacités de la machine. Le terrain et les joueurs sont entièrement gérés en 3D bitmap offrant un réalisme étonnant. De plus, la caméra suit les mouvements de la balle permettant au joueur d'élaborer différentes tactiques : croix, smash au 3 mètres, quequette... Un super hit en puissance !



## Un autre Tetris.



**T**out le monde connaît Tetris et les possesseurs de Super Nintendo regrettent souvent de ne pas avoir pu jouer sur leur console. Il faut compter sur l'imagination débordante des japonais qui nous propose Mystery Circle, une variante de Tetris plutôt originale. Il s'agit d'entourer les pièces qui tombent à l'aide d'un curseur pour les détruire. Plus de détails plus tard !



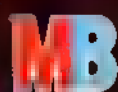
## Bubsy



**L**a société Accolade prépare déjà l'avenir avec Bubsy, un jeu de tableaux extrêmement réussi. La cartouche proposera tout ce qui s'est fait jusqu'à présent dans le domaine des jeux consoles et plus encore. Et comme la réalisation technique s'annonce géniale...

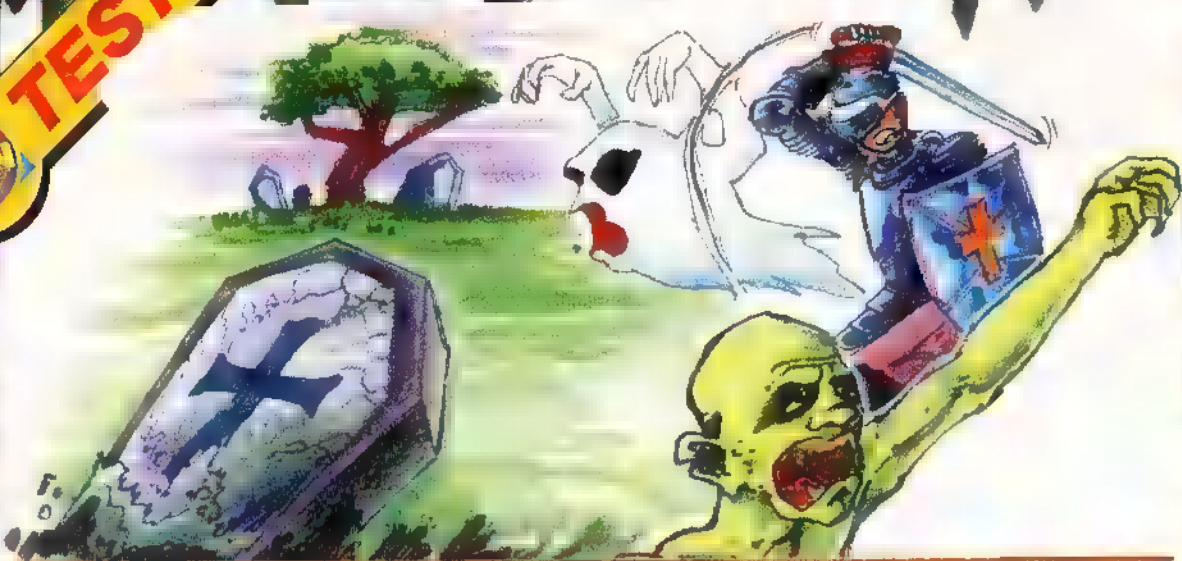


TU T'ENTRAINES,  
TU T'ENTRAINES  
ET UN JOUR,  
TU DEVIENS L'IDOLE  
DE LA CALIFORNIE.



**TEST**

SNIN



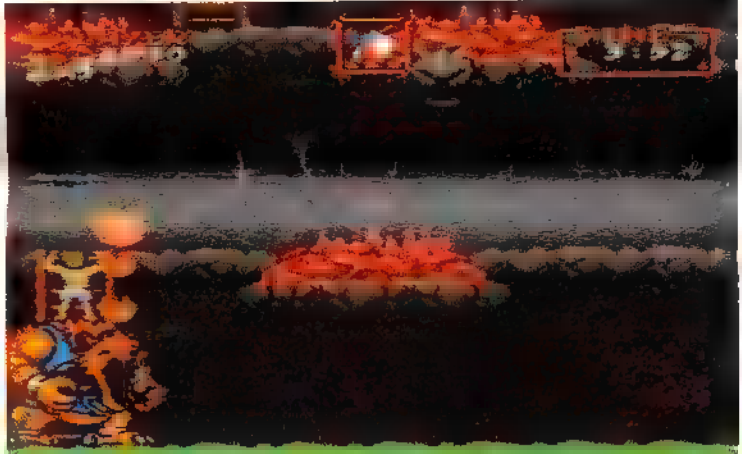
# SUPER GHOULS 'N GHOSTS\*

Arthur est de retour !!! Lequel, soupirent un chœur la princesse Blanche et les groupies en chaleur de l'orgasmotron. Lequel, s'interrogeant anxieusement les lutteurs bidons du vrai-taux ring et l'armée de gènes marseillais. Lequel, devant ensemble la voyante à 10 balles et les magiciens diaboliques. Lequel, vient encore les blessés abattus de l'audimat et les morts vivants de châtiments hanté. Pour l'animateur le plus débiles de la télé, c'est à consacrer le vendredi soir sur la Une. Quand au chevalier magique, c'est tout de suite, dans cette double page cauchemardesque. Un chef d'œuvre de l'épouvante et du fantastique, à nouveau signé Capcom, la nouveau papa Noël des Nintendomaniacs.

Revoici donc le chevalier le plus connu des jeux vidéo, celui des très brillants, Ghosts'N Goblins et Ghouls'N Ghosts, déjà connus sur arcade et convertis sur différentes consoles avec brio. Capcom, qui a frappé très fort avec Street Fighter 2 propose, uniquement sur Super Nintendo, ce qui sera sans aucun doute un des succès de l'année : Super Ghouls'N Ghosts.

## Il était une fois...

C'est l'histoire d'un immonde qui enlève une délicieuse, fiancée d'un exquis, qui va se lancer à sa recherche ■ frôlant mille morts, en trucidant mille horreurs, ■ triomphant de mille pièges, en visitant dix endroits aussi attirants que la ventre de la Goule ou la mer de putréfaction. Jusque là, rien que d'ordinaire. Si ce n'est que tout y est réalisé à la perfection. Le jeu débute une nouvelle fois dans un cimetière où les morts surgissent de partout et de nulle part, et où, déjà, tu ■ mettre ton armure de chevalier à rude épreuve. Des bestioles t'y lancent des boules de feu



Dans le niveau 3, cet énorme monstre essaie une nouvelle recette : les hottelettes d'Arthur grillée au feu de bois.

et quelques autres monstres bien sympathiques t'y promettent des traitements à la hauteur de leur vilain aspect. Tu devras traverser d'autres niveaux tout aussi effrayants, tels un navire fantôme, ou bien un monde où le feu se propose de t'habiller pour l'hiver, ou encore un autre où les blizzards et un mur de glace te font regretter le monde précédent. Tout plein d'endroits qui te font maudire le jour où tu ■ levé les yeux sur la très aimable princesse et maudire aussi

les chatouillis qui s'ensuivent au niveau de ta melle épinère.

## Comme la borne d'arcade !

Pour affronter tout cela, tu auras droit à toute une panoplie d'armes propres à paralyser d'effroi tes adversaires : la lance déjà présente dans les ■ premiers épisodes, des poignards, des flèches, des haches et autres tranche-bidoches. Toutes ces armes, tu les trouveras dans

### LES HABITS D'ARTHUR !



Quand tu possèdes l'armure de bronze, ton arme devient plus puissante.

Voici l'armure que tu détiens au début de ta longue quête contre le démon.





Avec l'armure d'or, tu peux utiliser une magie qui diffère selon l'arme que tu possèdes.

Après t'être fait touché, te voilà en caleçon.

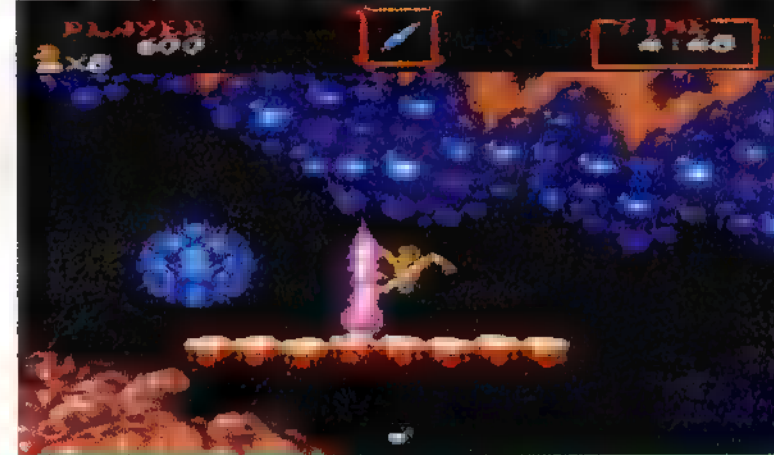




Tu viens de mourir. Tu n'as même plus la peau sur les os.

des coffres qui apparaîtront ici et là. Ces coffres qui peuvent contenir également des surprises. Un magicien, par exemple, qui pourra te jeter un sort et te transformer en nourrisson, ■ donzelle, en abeille, ■ encore en phoque.

Tu trouveras aussi dans ces coffres des armures ayant chacune un rôle différent : celle d'argent, qui te protégera, l'armure bleue, qui augmentera le pouvoir de ton arme, et l'armure d'or qui donnera un pouvoir magique à chacune de tes armes.



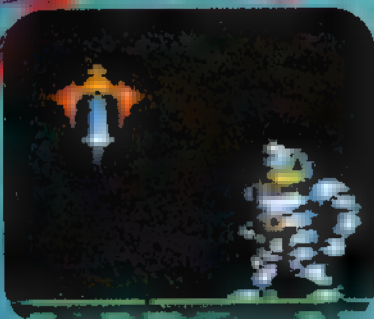
Dans ce niveau, tu peux te faire surprendre par des choses très désagréables. Comme d'habitude me diras-tu !

**Ton aventure commence dans un cimetière dont les habitants te veulent du mal. Fais attention aux loups enragés et essaie de sauter un peu partout pour découvrir des coffres. Mais, surtout, fais attention au magicien !**

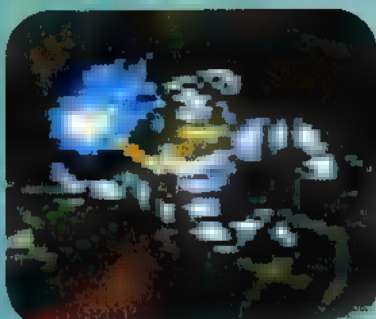
# L'AVENTURE



# LES ARMES



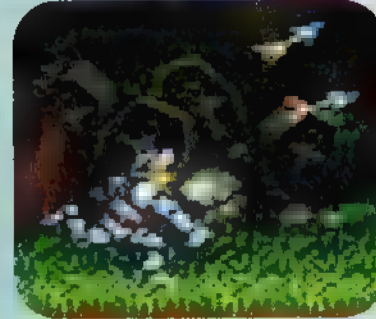
Voici l'arme la moins utile et la moins efficace du jeu. Essaie de t'en séparer au plus vite.



Voici de l'eau pour tes ennemis. Tu vas pouvoir les asperger jusqu'à plus soif.



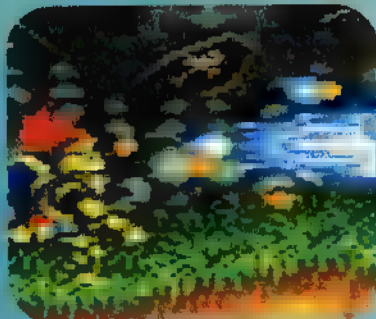
La hache : une arme qui va te faire tourner la tête et celle des ennemis, tu peux y croire.



La meilleure arme du jeu : les flèches. Essaie de la conserver le plus longtemps possible.



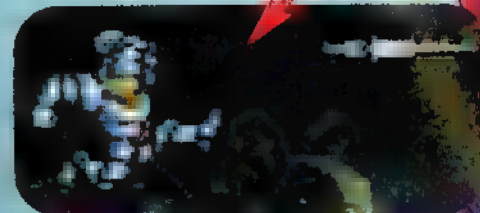
Le poignard : une arme ultra rapide, qui, bien manié va en trucidant plus d'un.



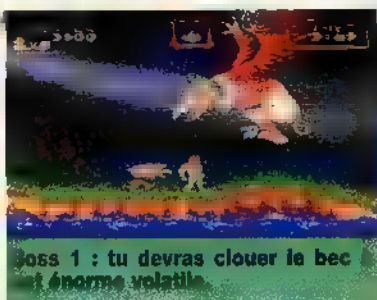
Voici l'arme spéciale : tu ne peux l'obtenir qu'aux 2ème tour du jeu. Rayon d'action illimitée mais surpuissante.



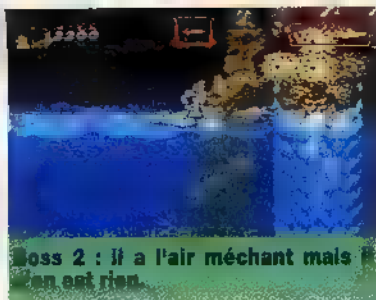
La faucille. Une autre arme à déconseiller aux débutants !



L'arme traditionnelle d'Arthur qui ne l'a pas quitté depuis ses débuts dans les jeux vidéo.



Boss 1 : tu devras clouer le bec de cet énorme volatile.



Boss 2 : il a l'air méchant mais rien n'est rien.



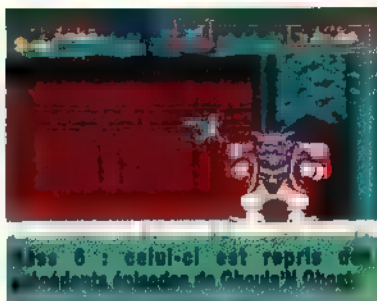
Boss 3 : reste au centre de l'écran pour pouvoir l'atteindre sans risque.



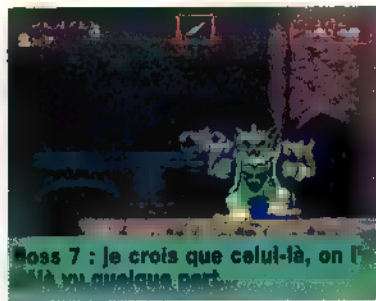
Boss 4 : reste devant lui et bombarde le avec ton arme.



Boss 5 : Essaie de le dégommer un peu puis enfuie-toi. Et ainsi de suite.



Boss 6 : celui-ci est repris des événements foliodes de Ghoul'n Ghost.



Boss 7 : je crois que celui-là, on l'a vu quelque part.



Boss final : le salut passe par les formes de verre.

Une petite trouvaille de Capcom fait son apparition dans le jeu : la possibilité de réaliser un double saut. Maikésako ? Tu sautes une première fois, et pendant que

tu te trouves dans les airs, tu appuies un seconde fois sur le bouton, ce qui donnera au saut d'Arthur une amplitude et une efficacité démultipliée. Cette petite

astuce te permettra de passer bien des obstacles et aussi de pouvoir délier dans des moments de relâchements. Génial, non ? Capcom a, une nouvelle fois, doté

son jeu d'une réalisation extraordinaire que je t'engage à juger par toi-même au plus tôt : Tu auras droit à des graphismes SOMPTUEUX qui t'accompagnent tout long du jeu (le premier niveau et le bateau fantôme sont particulièrement extraordinaires), à des animations étourdissantes et à une jouabilité à faire pâlir tout autre jeu et même toute autre console. Un jeu long et difficile, dans le bon sens du terme, un super Top qui donne à penser que Capcom a pris quelques longueurs d'avance sur les autres éditeurs de jeux de la planète. Un sacré challenge pour ceux-ci et de bien bons moments en perspective pour les goulus que nous sommes. Plus que conseillé !

David Taborda

Capcom 1 joueur

ANIMATION

GRAPHISME 96%

ANIMATION 89%

SON 92%

JOUABILITE 90%

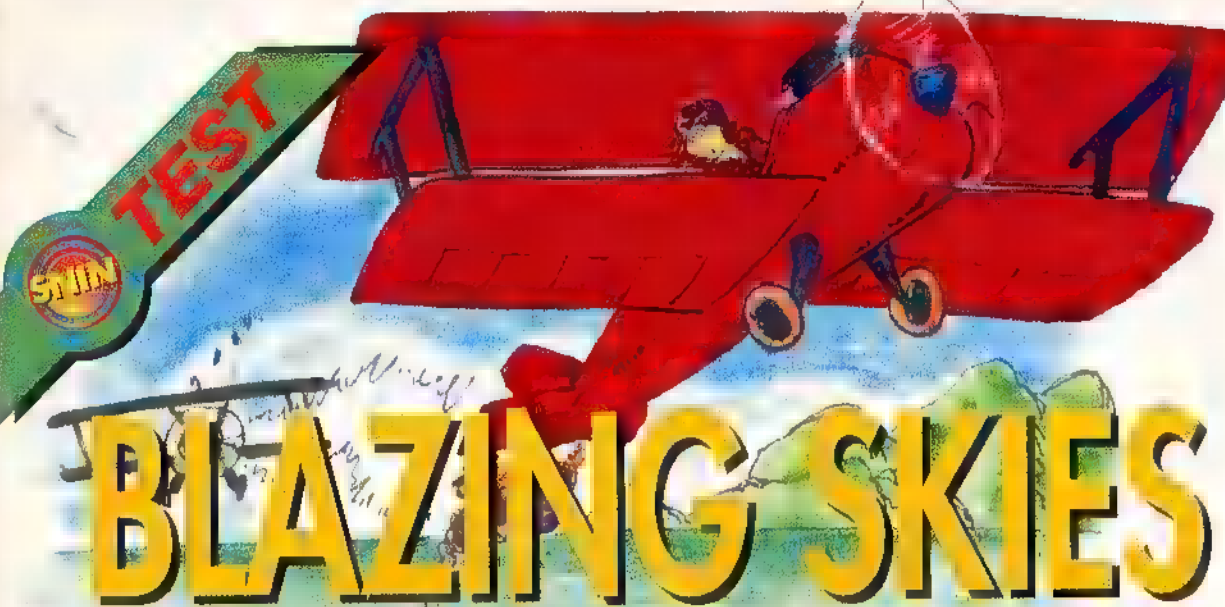
DUREE DE VIE 90%

INTERET 94%

● Décidément, Capcom "truste" les premières places !

# COMMENCE !





# BLAZING SKIES

Lorsqu'on trucidait aujourd'hui un archiduc ou un mégabaron, ça passe carrément inaperçu, ce n'est de faire les choux gras de la presse à sensation et subséquemment des chatouillis dans la moelle épinière des médiocrités. Fut un temps où ça déclenchait carrément des guerres. En 1914, par exemple, l'Europe qui n'avait pas encore intégré l'Autriche s'est copieusement foutu sur la tronche au point d'en lancer des millions sur le carreau, suite à l'assassinat de Ferdinand et où ça ? he vous le donne en mille... à Sarajevo. La guerre a éclaté, projetant sur le feu des millions et des millions de vies humaines : les pilotes d'avions. Ça nous donne des frissons partout et... Blazing skies !

Blazing Skies est un jeu de simulation de vol complètement 3D bitmap.

## L'as des as !

On te propose de choisir l'un des meilleurs pilotes qui soient (prend Marcel Leblanc, le petit frenchie qui s'éclate en atomisant du boche) et de monter à bord d'un vieux coucou, pour délivrer du noir Teuton nos belles vallées de France et sauver nos donzelles.

## Des tas de missions !

Tu réalises diverses missions : affronter les avions adverses, voler à ras de terre pour détruire des tanks ou des hangars ennemis, bombarder des camps (pour cela, on te montre une carte de ton objectif



Le vol à rase-motte n'est pas très conseillé. Le sol approche vite !



Il faut l'acquiescer puis essayer de l'attaquer par surprise. Sans mon conseil !

auparavant). Si tu réussis ces missions, tu seras décoré de la croix de guerre ou encore la légion d'honneur (on va finir par regretter ces temps bénis !). A la fin de chacune de ces missions, on t'accordera aussi un bonus qui te permettra d'augmenter tes armes, ta rapidité, ou encore la maniabilité de ton appareil. Si tu meurs, tu seras vite remplacé par un autre, car, pour mourir pour la patrie, ça se bouscule au portillon (c'est d'ailleurs plus

pratique de mourir dans les cieux, ça fait moins de chemin à faire). Adieu, veau, vache, cochon, couvée, le prestige acquis et le tutti quanti. Un mode "password" te permet de recommencer la partie à l'endroit souhaité.

## Une cartouche en feuille morte !

Rien d'autre à dire sur ce jeu sinon qu'il risque de décevoir bon nombre



Voici le hangar ennemi que tu dois bombarder. Tu dois avoir une précision pour l'atteindre.



Belle vue, n'est-ce pas ? Ne t'attarde pas trop car les avions ennemis pourraient surgir de n'importe où !

de ses utilisateurs ; il est extrêmement répétitif et offre, donc, une courte durée de vie : les missions sont très semblables les unes aux autres ; une réalisation faite un peu à la va-vite explique que l'on est toujours droit à un seul et unique décor.

Pilotwings, qui, sans conteste, surclasse la première réalisation de Namco sur Super Nintendo.  
David Taborda

## Petite déception...

C'est dommage, car le combat aérien est, dans son principe, vraiment excitant. On retournera volontiers rejouer à ce bon



Tu viens de te "crasher". Tout est à refaire. Dommage pour toi !

**Namco**  
1 joueur

**BANZAI**

**SIMULATION**

80%	GRAPHISME
83%	ANIMATION
81%	SON
82%	JOUABILITE
84%	DUREE DE VIE
79%	INTERET

• Dommage, ça aurait pu être beaucoup mieux !



**TU AIMES AUSSI LA MEGADRIVE, LA MASTER SYSTEM ET LA GAME GEAR ? ALORS TU VAS ADOPTER SUPERSONIC !**

**GENIAL, C'EST AUSSI 10 FRANCS**

**N°5 - DECEMBRE 1992**  
**MAGAZINE GRAND FORMAT**

**TOUTS LES JEUX DE NOËL**

**TESTS :** Mickey & Donald, Sonic 2, Lemmings, Predator 2, Super Fantasy Zone, Universal Soldier, The New Zealand Story, Shinobi 2, Streets Of Rage...

**POSTER GEANT :** World Of Illusion Starring Mickey Mouse & Donald Duck de Sega

**TRUCS & ASTUCES :** les tout derniers "tips & codes"

**LE TOP SCORE :** deviens le meilleur sur le jeu sélectionné par la rédaction et gagne 1500 francs du prix d'achat à faire valoir dans le magasin Score Games.

**SUPERSONIC : grand, beau, gai, drôle, intelligent... Ton magazine SEGA !**

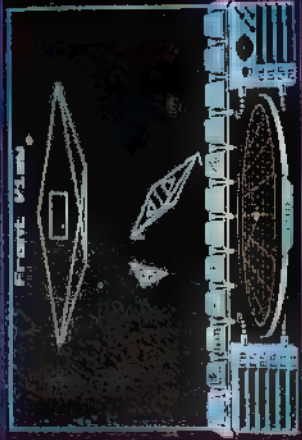
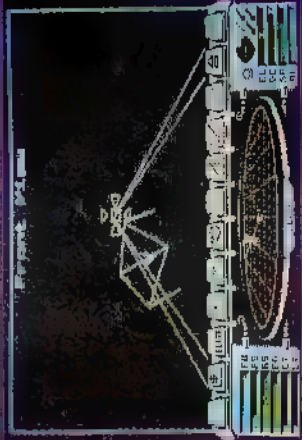


DEUX TOPS LUDI POUR VOTRE  
CONSOLE NINTENDO®

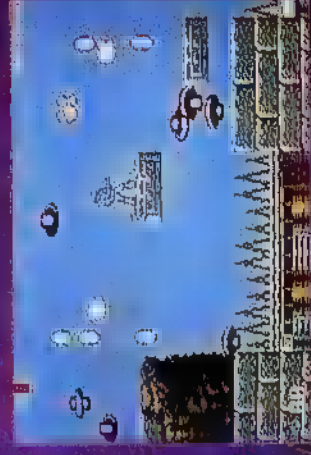
# SI VOUS CHERCHEZ LA TRAVAILLE VOUS ALLEZ LA TROUVER...



Commandez votre vaisseau spatial Cobra au cours d'un voyage fantastique de découverte et d'aventure. Enrichissez-vous grâce aux primes pour avoir tué des pirates ou en faisant le commerce de marchandises avec des milliers de monde lointains. Tentez de faire de la contrebande ou même de la piraterie, mais attention à la police galactique. Achetez des articles supplémentaires d'armes jusqu'à ce que vous ayez le vaisseau le plus redoutable des alentours, et améliorez votre aviatique au combat de l'espace. Complétez au niveau "Inoffensif" et devenez "Invincible" pour faire partie de l'Elite!



A bord d'un vaisseau spatial ou dans la peau d'un puissant guerrier...



## S U P TURRICAN



Prêt à partir ? Alors vous combattez l'ordinateur fou et les autres pour rétablir l'ordre planétaire. Traquez les mondes obscurs et violents et faites abatte pour éviter l'impasse. Le monde de Turrican est incroyablement...

IMAGINEER<sup>GO</sup>  
Interactive Theatre - Human History



Un jeu de



Nintendo Entertainment System est une marque déposée de Nintendo.

**TEST**

# SUPER MARIO KART

C'est l'escalade. L'arrivée de Super 2 dans l'univers Sega à l'approche de Noël a mis le feu aux poudres et Mario redébarque de manière fracassante sur la Super Nintendo et sur la Game Boy. Que faire ? Rien sinon déguster, savourer, s'extasier. Super Mario Kart, c'est la magie de l'univers Mario allié à la fulgurance de F-Zero, offerte à la quintessence du jeu à deux, ensemble ou adversaires. Un pur chef-d'œuvre qui va faire sensation pour la promotion de la Super Nintendo que pour celle du kart et qui laisse les joueurs habitants et pantelants à chaque round auquel ils participent. Et heureux !

Quand on entend le nom Mario, on ferme pas transistor, mais on allume sa console.

### Emotion...

Quelques frémissements vous parcourent l'échine, signes avant-coureurs d'un état de trances proche de l'hystérie mystique. Le phénomène d'accoutumance joue à plein et il devient difficile de quitter des yeux la silhouette adorée. D'autant qu'ici, le filou a réuni toute sa petite famille pour des courses de kart où le délire atteint des sommets. Super Mario Kart est un jeu de course où quasiment tout est

permis : cogner son adversaire, faire des dérapages incontrôlés, prendre des raccourcis et tout un tas de figures aussi acrobatiques. Le jeu, complètement visualisé en 3D bitmap, tout comme F-Zero, donne une impression de réalisme étonnant.

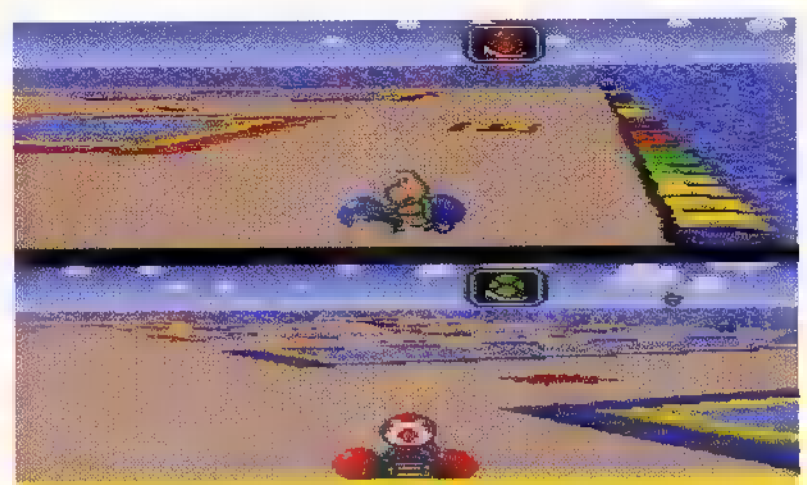
### De quoi s'amuser !

Le jeu possède 3 "leagues" différentes, et dans chaque "league", 5 courses. A chaque fin de course, il faut être situé dans les 4 premiers pour accéder à la course suivante. Mieux tu es placé, plus tu gagnes de points. Deux niveaux de

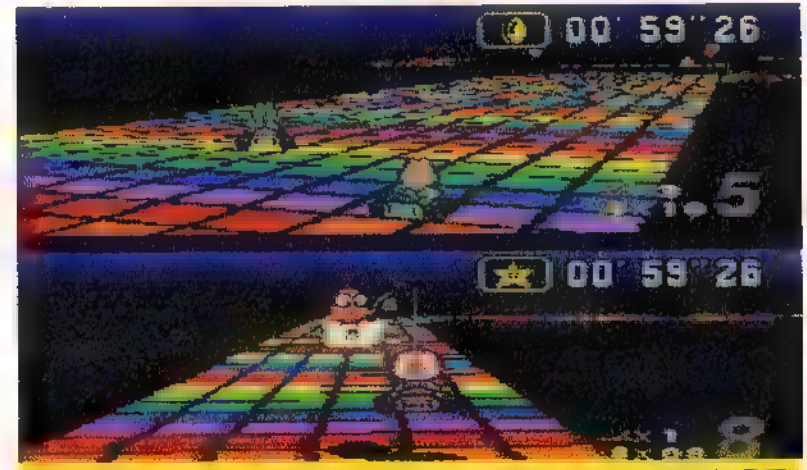
difficultés sont proposés : 50 cc et 100 cc, ce qui permet de progresser. Il t'est possible de participer à une 4ème "league" si tu remportes la coupe d'or à chacune des trois premières leagues en 100 cc, "league" qui est assez hard, d'ailleurs. Si tu remportes cette dernière, tu pourras participer à un challenge encore plus dur, dans la catégorie reine, les 150 cc.

### Tout le monde de Mario est là !

Le jeu regroupe tous les personnages issus des aventures de



Le mode "Battle" : le premier qui réussit à détruire les trois boules couleurs de l'autre gagné la partie.



La dernière course : accroche-toi au moindre faux-pas, c'est la fin. Cette course est particulièrement dure car la piste n'a pas de rebord.

Mario : Mario évidemment, Luigi, la princesse, le célèbre Yoshi, l'affreux Bowser, Donkey Kong, Toad, et Koopa Troopa, celui qu'on dirait vraiment une tortue.

### Un choix difficile !

Tu pourras donc choisir l'un de ces pilotes de choc pour participer à l'une des courses les plus folles qui soit. Chaque course propose un décor issu de Mario 4, tous très variés. Tu rouleras sur des vrais circuits où des taupes frénétiques s'accrocheront à toi en essayant de

te ralentir, mais aussi sur de la boue, de la neige, dans des maisons fantômes, sur des plages, sur du gravier, sur de l'eau où tu pourras couler à certains endroits, dans des circuits où la lave bouillonne, toutes sortes d'endroit où il est bien naturel d'emmener ton kart, comme si ce n'était déjà pas difficile sur des circuits bitumés. Le départ est donné par un zigoto que je te laisse la surprise de découvrir, et là, l'aventure folle dingue commence. Pendant la course, tu passeras sur des points d'interrogations qui

## LA GALERIE DES PILOTES !

 <p>Hello, je <b>Bowser</b>. J'ai une <b>mauvaise</b> accélération mais je compense par une <b>bonne</b> vitesse de pointe.</p>	 <p>C'est <b>la</b> princesse et je possède une <b>excellente</b> accélération.</p>	 <p>Je <b>suis</b> Luigi, le frère à Mario. Elevé ensemble, nous avons donc les <b>mêmes</b> caractéristiques.</p>
 <p>Koopa Troopa <b>est</b> bon dans <b>les</b> domaines et conseillé <b>aux</b> <b>autres</b>.</p>	 <p><b>Ma</b> constance dans tous les domaines font <b>ma</b> force. <b>Il</b> y a de véritables points faibles.</p>	 <p>Je <b>suis</b> Funky <b>et</b> dans <b>tous</b> les domaines, tu <b>pourras</b> m'apprécier à ma juste valeur.</p>
 <p>Je <b>suis</b> Yoshi. J'ai une <b>bonne</b> <b>mauvaise</b> tenue de <b>course</b> mais je suis <b>assez</b> à désirer.</p>	 <p>Je <b>possède</b> exactement <b>les</b> mêmes caractéristiques que <b>lui</b> mais je suis <b>le</b> meilleur !</p>	



# LES BONUS !



Carapace verte : permet de viser ses adversaires pour les dégommer.



Carapace rouge : téléguidée, foncera le plus proche concurrent.



La peau de banane : pour envoyer les adversaires dans le décor.



La plume : pour réaliser un bond gigantesque. Très utile !



Le champignon : véritable "turbo" agissant quelques secondes.



L'étoile : augmente la vitesse du joueur et le rend invincible.



L'éclair : réduit les ennemis en nain. Tu peux les écraser.



Au bout de 10 pièces ramassées, ta vitesse augmente légèrement.



En mode "Battle", le fantôme te rend invincible et "vole" le bonus de ton adversaire.



Un virage assez dur à prendre. Le gravier n'a jamais l'air de gêner les amateurs de kart.

évidemment te donneront l'un des divers bonus du jeu : le champignon, qui boostera ta vitesse, une carapace rouge, qui, quand tu la lances seras autoguidée et dégommera le plus proche de tes concurrents, une carapace verte, qui a les mêmes effets, mais qui n'est pas téléguidée, des pièces qui s'ajouteront à celles que tu

possèdes déjà (un certain total augmente ta vitesse), une peau de banane qui, judicieusement balancée, pourra faire dérailler les autres concurrents, une plume qui te permettra de réaliser un bond hors du commun, et la fameuse étoile qui te rendra invincible, augmentera ta vitesse, et te laissera la possibilité de dégommer tes ennemis. Un

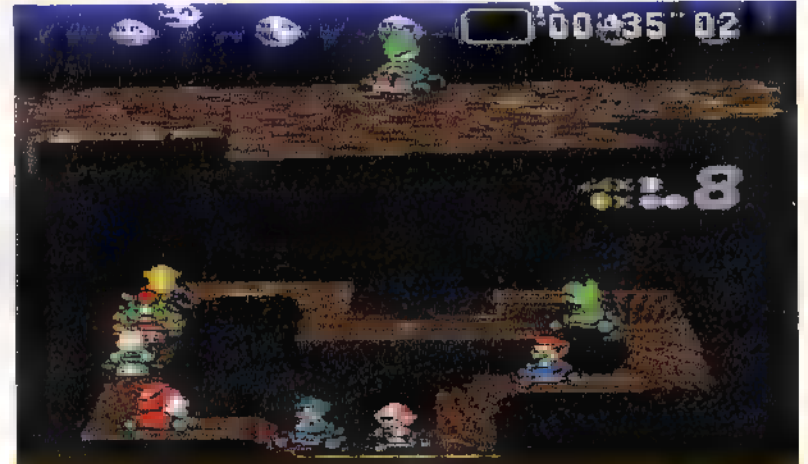
demier bonus, l'éclair, le plus difficile à avoir mais aussi le plus utile, te permettra de rendre tes ennemis tout rabougris, de ralentir leur vitesse, et de les écraser comme il se doit (un sort très provisoire, merci pour eux). Tes adversaires eux aussi pourront te faire les plus grandes vacheries et te mettre carrément hors course. N'épiloguons pas sur les tremplins, les flèches qui augmentent ta vitesse, et les virages en épingle à tignasse, déjà dangereux en trottinette.

## Attention, chef d'œuvre !

Le plus grandiose dans ce jeu qui va marquer les annales des jeux de course, c'est qu'il est possible de JOUER A 2 EN MEME TEMPS. Ce qui confère à l'exercice un aspect tout à fait infernal !!!... Les 2 joueurs pourront s'entraider, bien sûr. Mais ils pourront aussi se bigner et se défoncer à cœur joie, si par hasard, ils ont un litige à régler où s'ils aiment la compétition, tout



à ce champignon qui peut te rapetisser et donc te compliquer la vie moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.



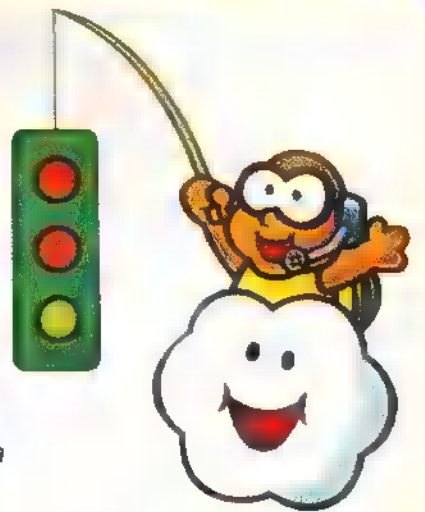
Grâce à la plume, il est possible d'emprunter certains passages secrets dans les maisons fantômes comme tu le constateras.



Le drapeau que tu montres ce bonhomme signifie que tu ne roules pas dans la bonne direction et que donc tu as moins les chances de faire éliminer.

simplement. Le mode entraînement existe aussi pour ceux qui voudraient progresser avant les combats ultimes. Une astuce, pour les Poulidor du kart, consiste à terminer 3 fois à la même place et gratter, ainsi, une vie. Inutile de parler de la réalisation technique qui, dans l'image du jeu, est au Top. Le vrai problème, maintenant, c'est qu'avec ce qu'il sort en ce moment, on va tous être en shorts pour longtemps !

David Taborda



La chose à ne pas faire : rester une tête de pierre qui ne rêve que de t'écraser les autres concurrents.



D'après ce plan, on dirait que les autres concurrents ne te lâchent pas d'une semelle. A toi de trouver la solution pour t'en sortir !

Nintendo 2 joueurs

GRAPHISME 80%

ANIMATION 96%

SON 84%

JOUABILITE 91%

DUREE DE VIE 90%

INTERET 96%

Demont tout seul, génialissime à deux !

**TEST**

# SUPER ALESTE

Il a fallu tout le dévouement de programmeurs sous-développés pour nous faire croire, l'espace d'un moment, que la Super Nintendo était la bécane ringarde de la décennie alors qu'on attendait la lune. Quand on a vu des horreurs comme *Nival turf* ou *Super R-Type* qui cumulaient ralentissements, clignotements, animations moribondes, on a démentement flippé. Les programmeurs de Toho, super à l'aise (gag!), eux, ont la notice technique du baladeur, y ont mêlé des touches de leur cru et vont faire pâlir d'envie jusqu'à la Neo-Geo, elle-même, en personne. Sur un scénario classique, nous avons le droit à un jeu épilétique, gros mangeur de réflexes, mettant à rude épreuve l'équilibre psychologique des plus solides.

Les vilains extraterrestres s'attaquent au gentil terrien qui, à bord de son ED-057 va devoir bouter l'ennemi hors de son doux pays et le réduire à néant par la même occasion !

**Attention, c'est parti !**

Super Aleste est un jeu de tir à scrolling vertical qui se déroule sur 12 niveaux (un bon p'tit shoot quoi !). Je dis "12", je devrais dire moins, car si certains niveaux

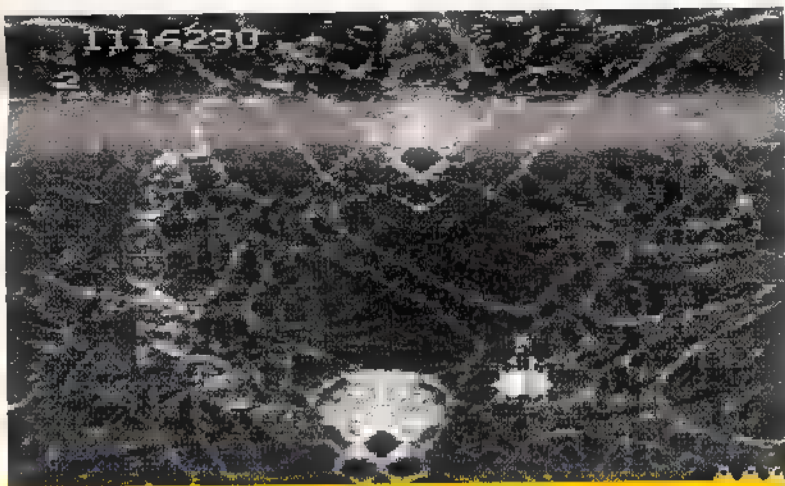
sont longs, d'autres ont été liquidés, par votre serviteur, habile, j'en conviens, en 2 minutes montre en main. Le talent des programmeurs n'a pas suffi à remédier au cruel manque de place sur la cartouche : du coup, les graphismes se répètent trop souvent, ce qui arrive aussi aux musiques qui sont, tout de même, pas mal du tout. Tout, visiblement, a été consacré à l'animation. Et là, ça décoiffe ! La Super bécane a beau afficher une cinquantaine

de sprites animés en même temps à l'écran, les scrollings différentiels, et tout bazar : LE JEU NE RALENTIT PAS UNE SEULE SECONDE !!! C'est vraiment impressionnant, du jamais vu ! Je résiste pas, d'ailleurs, à te décrire le niveau où tu dois détruire une plate-forme qui tourne dans tous les sens, qui zoome à fond la caisse avec des missiles qui te "tournevrillent" dessus dans tous les sens, sans parler des ennemis : vertige et torticolis assurés, c'est de la folie pure, je n'en suis pas encore remis.

### Enfin...

Super Aleste est un bon shoot, avec un grand choix d'armes supplémentaires et des boss à attaques variées. Mon avis est sans appel et, du reste, je le partage : Super Aleste est la meilleure réalisation du genre sur Super Nintendo, qui commence d'ailleurs à collectionner des réussites dans tous les genres, au point qu'on ne va plus savoir où les caser dans le canard. Ce qui nous oblige, d'ailleurs, à vous proposer tout plein de suppléments livrés avec !

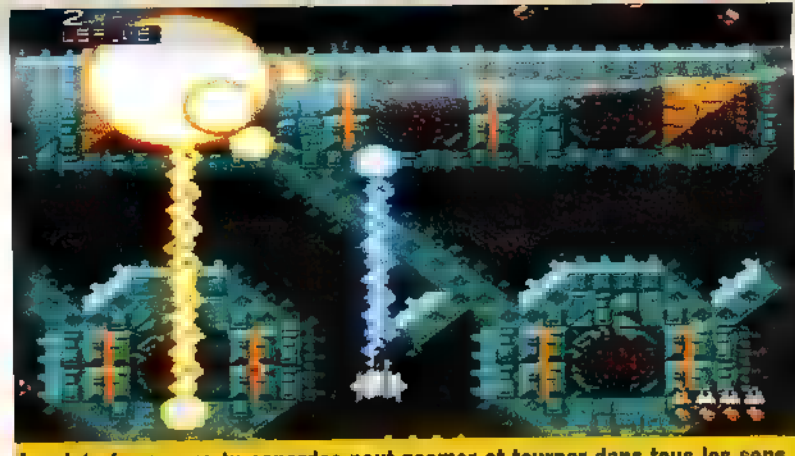
Lionel Vilner



Le voici ! Le méga-big-boss-de-la-fin-du-jeu-que-si-tu-le-bats-tu-as-gagné ! N'est-ce pas fantastique cher lecteur ?

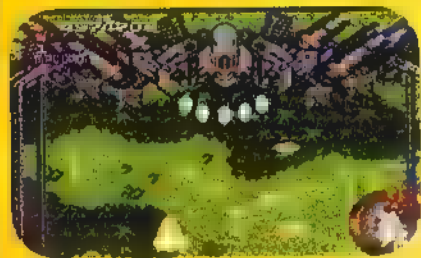
## ARMES & BONUS

<b>5</b> <b>MIS</b> On peut booster la puissance de ton arme d'un Missile.	<b>5</b> <b>MIS</b> Les missiles sont à ton chercheuse : achement d'un Missile.
<b>2</b> <b>LSR</b> Le Laser est puissant et maniable : l'arme de la victoire !	<b>5</b> <b>PWR</b> Le "Power shot" est efficace après un long temps de chargement.
<b>3</b> <b>EIR</b> De petites boules qui tournent autour de l'intéressé.	<b>7</b> <b>SPR</b> Le Sprite peut servir aussi à tout autre chose.
<b>4</b> <b>MDS</b> Tu peux diriger ce tir à la queue mais il ne me plaît pas.	<b>8</b> <b>ECT</b> Le "scatter shot" se multiplie quand il touche sa cible : comme les éclats !
<b>3</b> <b>EIR</b>	<b>B</b> Une bombe de plus, et voilà avec ça !
<b>4</b> <b>MDS</b>	<b>5</b> <b>MIS</b> Les bonus d'armes ont un comportement unique.

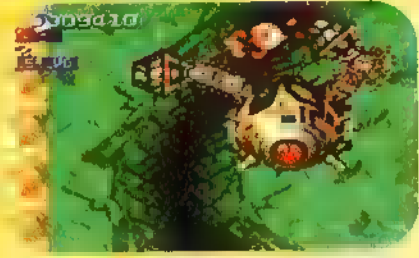


La plate forme que tu canardes peut zoomer et tourner dans tous les sens. Du jamais vu dans un shoot'em up !

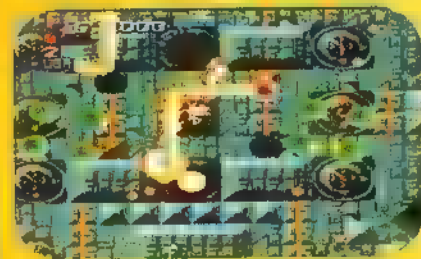
## LES BOSS



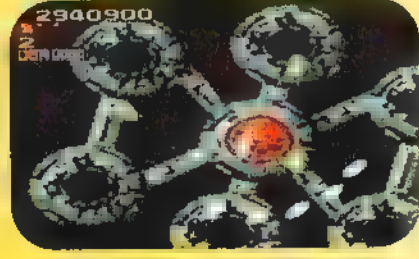
**Niveau 1 :** cette chose reviendra t'embêter au niveau 10. Un conseil : reste en bas de l'écran quand la boule vient s'attaquer à toi.



**Niveau 2 :** il faut ici réduire à néant le centre névralgique de la fameuse plate forme dont je te parle tant. J'espère que tu as le Laser.



**Niveau 4 :** voici venir une grosse boule blindée qui s'ouvre et qui t'envoie des petites boules. Mais je ne sais pas si elles sont blindées !



**Niveau 7 :** ce gros chose qui s'amuse à se déformer et à donnera pas trop mal pour peu que tu saches manier le ED-057.



**Niveau 8 :** machine à laver du futur va te montrer que finalement ce n'est pas toi le plus fort. A moins que tu ne sois très fort !



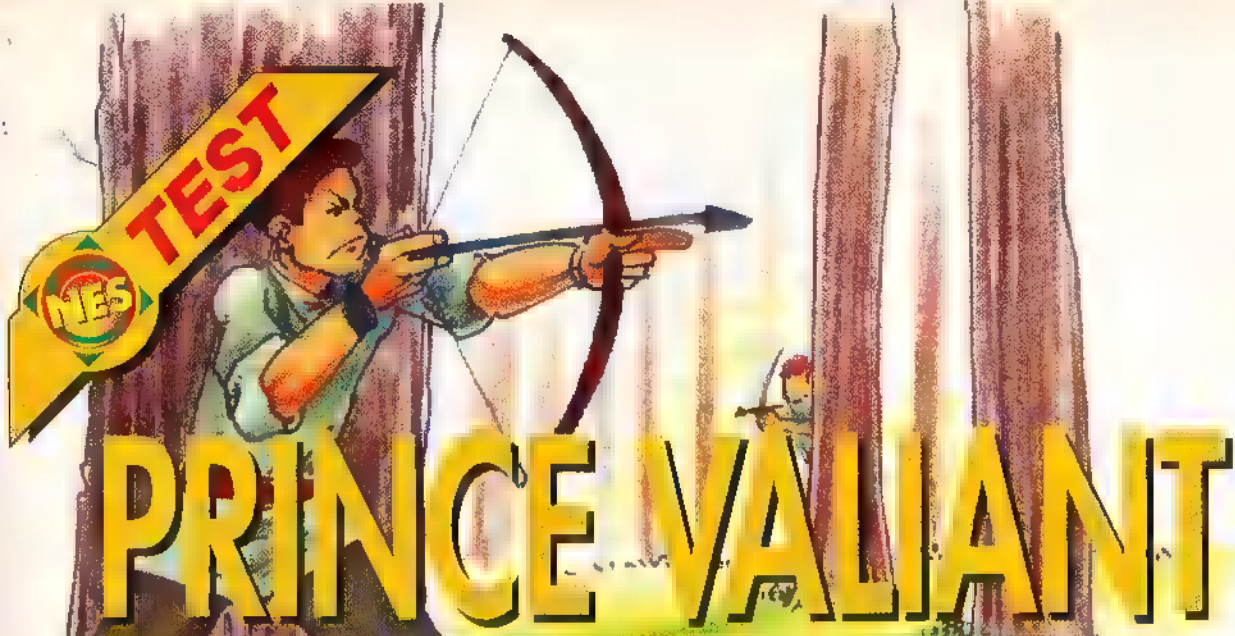
La mega-bombe peut servir dans les passes difficiles.

Toho 1 joueur **BAMZAI**

**ARCADE/ACTION**

- 85% GRAPHISME
- 97% ANIMATION
- 86% SON
- 90% JOUABILITE
- 89% DUREE DE VIE
- 90% INTERET

Le meilleur shoot'em up sur cette machine.



# PRINCE VALIANT

Voilà, voilà ! L'arbalétrier de choc fait une entrée fracassante sur la NES au point que le joueur subjugué ne peut même plus s'en passer 10 minutes. Pour comprendre l'ampleur du phénomène, il y a lieu de se reporter à la carte spéciale "poignées de main" livrée avec ce magazine avec les cartes de collection. Une carte destinée à ne plus te laisser importuner lorsque tu te livres à une des tentatives les plus remarquables, les plus indispensables de l'Homme Erectus, dont je rappelle le cas pour les esprits curieux : l'homme qui se tient debout (ultime stade de l'évolution de l'espèce).

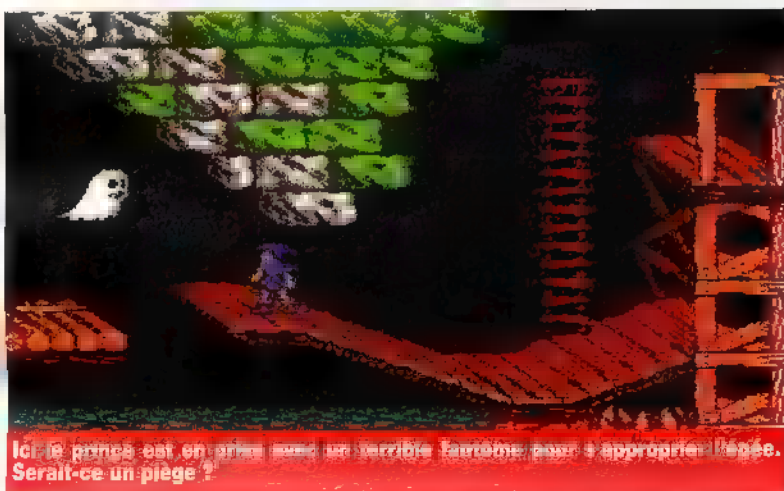
Essentiellement basé sur le dessin animé du même nom, ce jeu te permet de prendre part à la formidable épopée des Chevaliers de la table ronde.

### Le devoir d'un Prince !

Prince Valiant va devoir vaincre le royaume des ténèbres (et son cortège de violence et de forces maléfiques). Comme quoi, même au Moyen Age et pour les têtes couronnées, la vie n'était pas si facile. Pour y parvenir, tu auras d'abord à ta disposition un nombre illimité de cailloux avec lesquels tu pourras fracasser le crâne de tes ennemis (un précédent dont s'inspireront plus tard les étudiants soixante-huitards et les jeunes palestiniens).

### Armé, c'est mieux !

Ta vaillance sera récompensée par une arbalète : celle-ci te sera d'une grande utilité dans le niveau de la forêt, puisque la phase de ce "level" est similaire au jeu Operation Wolf. Bêtes nocturnes, archers, soldats,



Ici le prince est en arria avec un terrible fantôme pour s'approprier l'égée. Serait-ce un piège ?

chauves-souris sont au rendez-vous... Dans certains cas tu pourras vampiriser la substantifique moelle de certains de tes ennemis morts pour te redonner de l'énergie vitale, des pièces d'or et, le plus important, du temps. Car il n'est pas illimité. Nerfs d'acier, sang froid et bonne coordination de soi sont les trois atouts maîtres pour réussir.

### L'épreuve est corsée !

Ce jeu regorge de toute sortes

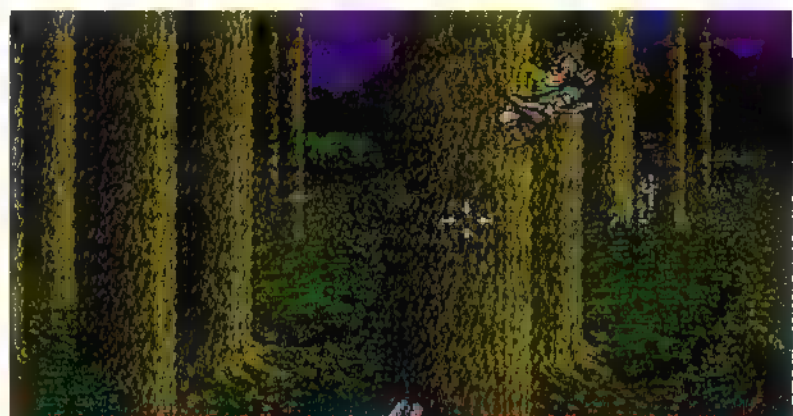
d'embûches en dehors des ennemis : trappes dans le sol, morceaux de tronc d'arbre amovibles, tonneaux écrasants, lianes et bien d'autres encore (on se croirait dans un remix de Tarzan ou de Massacre à la tronçonneuse). Ce jeu est divisé en 5 niveaux.

### Un petit mot de technique...

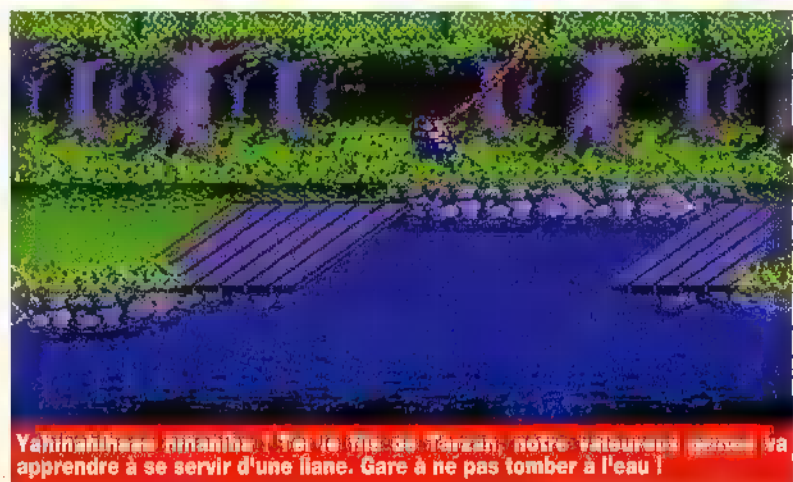
Encore un excellent jeu de la compagnie Océan qui nous prouve qu'elle a de la suite dans les idées. Les graphismes ne sont pas exceptionnels mais ils collent



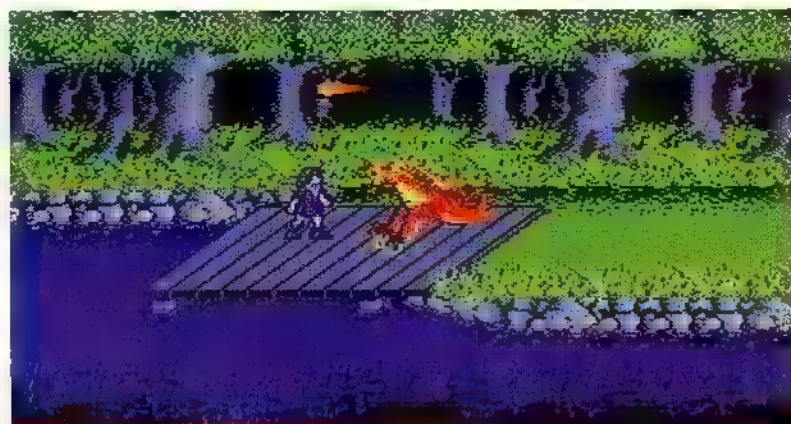
Le monstre du Lookness vient de surgir du fin fond de ses marais.



Dans le niveau de la forêt, muni d'une arbalète tu devras embrasser tous les ennemis visibles à l'écran. On se croirait dans "Operation Wolf" !



Yahinahihee nihanha ! Toi le fils de Tarzan, notre vaillant héros va apprendre à se servir d'une liane. Gare à ne pas tomber à l'eau !



Ce monstrueux dragon de fin de niveau fait un feu sacré. Une technique, tire à t'en exploser les doigts !

parfaitement à l'action. L'animation du personnage est carrément mortelle (si, si !) et la musique envoûte notre esprit et nous transporte au Moyen Age. Un jeu essayé et approuvé par les plus

grandes marques de monarques. Le Prince Charles et la princesse Fabiola ne peuvent plus s'en passer. Moi non plus !

L'archiduc Michaël Valensi

JOUE ET GAGNE UNE  
CONSOLE DE JEUX  
SEGA OU NINTENDO 16  
bits, EN APPELLANT LE

36 68 68 88



36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn

Océan 1 Joueur

**ARCADE/ACTION**

GRAPHISME	86%
ANIMATION	90%
SON	90%
JOUABILITE	89%
DUREE DE VIE	90%

**INTERET** 90%

Belle intro animée  
Intro animée hllgl glhgl

**TEST**



# THE BLUES BROTHERS

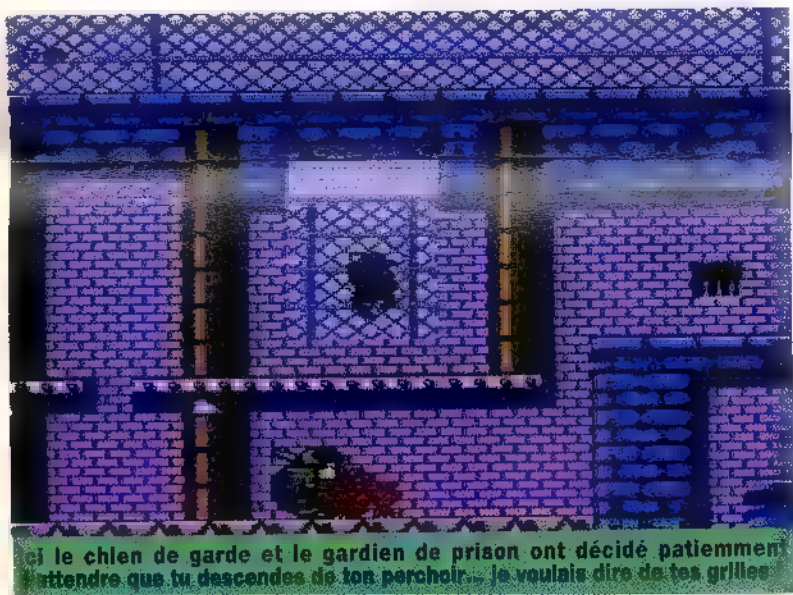
Tu vas nous crier dans une interview de rock quand ils étaient musiciens et... la noyade in extremis avec une grosse louche de blues, les deux frères gravissimes lui sauter l'écran de la tête dans un flammant accompagnement de guitare pleureurs et de crochets de saxo suraigus. De chaque pore de leur peau... la musique et c'est dégoulinants d'un tempo sauvage que débarquent aujourd'hui sur une NES éblouissante, les 2 mythes du rock'n roll : les fantastiques Blues Brothers. La petite du soir a du mal à s'en remettre !

Everybody needs somebody, everybody...  
- Good Evening public adoré, aïe sais que j'ai un léger accent américain, but it's not a problem. Ce soir mon big fréro and myself allons interpréter, for

you, notre nouvelle mousique. Eh Brother ! What happens ? Plus une note ■ sort de l'instrument. Crazy sale coup !  
Envolées, piquées, roberisées ! Eh, fréro, on nous les a volées ! Come on !

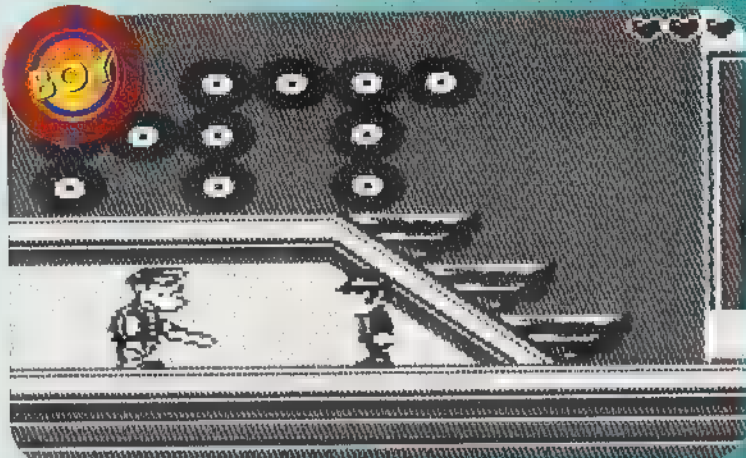
## The big boules !

Allons retrouver nos notes chéries ! Eh man, aïe explique le topo ; y'a one abruti qui nous a barboté nos notes de musique et qui les a dispersées dans cinq levels : this person is tout à fait crazy in his tête ! Pour les retrouver, my brother and aïe devons ramasser les nombreuses caisses qui tapissent le jeu pour pouvoir stopper les pestiférés qui nous barrent le passage et ramasser un max de disques pour gagner des vies. Very cool, isn't it ? Parmi les 5 niveaux we have to pass across, on devra notamment refaire une petite virée in jail (en prison), histoire de s'en refoutre plein la tête avec quelques bons vieux ennemis (castagne assurée). Tu te demandes pourquoi je recherche mes notes : Well, Aïe can answer to your stupid question ! Comment veux tu que je fasse mon concert sans mes notes de musique ? With my feet ? Des fois, je me demande, french kids have



Le chien de garde et le gardien de prison ont décidé patiemment d'attendre que tu descendes de ton perchoir... le voulais dire de tes grilles

## VERSION GAME BOY



Ici Elwood est en prise avec un ennemi peu commode : heureusement qu'il a quand même la satisfaction d'avoir trouvé un gisement de disques (très utiles, tu en ramasses 100, tu gagnes une vie : aubaine non !). Petite précision, les deux versions (Nes et Game Boy) sont identiques exceptés les notes de musiques à chercher remplacées par des instruments.



El Jack s'est lié d'amitié avec le brave Mador. Symon pour traverser ses plus agréables



Jack s'offre une partie gratuite de fromage blanc à la place of the brains, aïe guess !

fromage blanc à la place of the brains, aïe guess !

Un grand moment en matière de plateforme upon ze always éberluated NES.

Michaël Valensi

## At the end...

This game is positively and emotionally fantastic because la maniabilité des personnages est excellente, les graphismes ■ beautiful, notamment the perfect design of ze personnages. Le scénario is amiusing et ze mousiques ■ exactly ze same ■ in ze movie : ça va swinguer grave à la maison !



Le mode deux joueurs : en appuyant sur "select", le joueur peut visualiser son perso

Titus 1 à 2 joueurs



**ANALYSE**

- GRAPHISME: 87
- ANIMATION: 90
- SON: 93
- JOUABILITE: 85
- DUREE DE VIE: 88

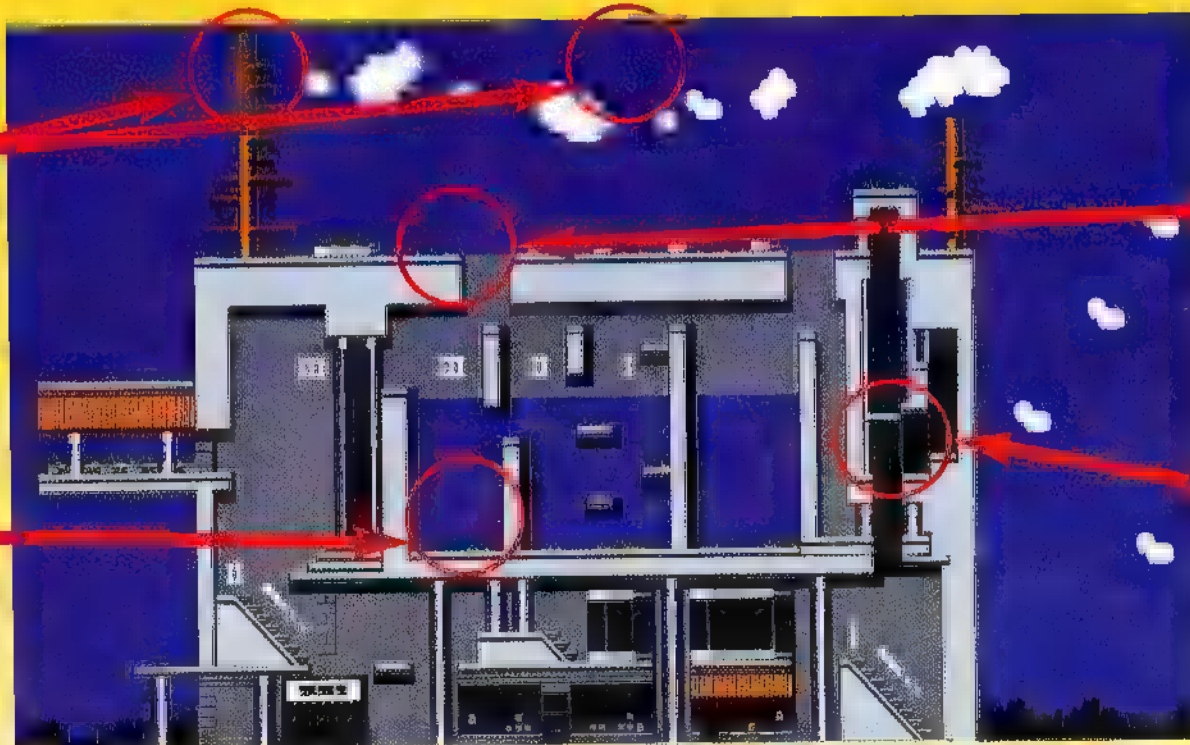
**90% INTERET**

■ Un excellent jeu ■ tableaux sur la Nes.

## MAP COMPLÈTE DU NIVEAU 1

Ici des oiseaux tout droit sortis d'on ne sait où ont décidé de pondre leurs œufs. Gaffe aux omelettes assomantes !

Le requin, mangeur d'hommes, n'a pas eu l'occasion de goûter à un "rocker" depuis ■ longtemps. Avec un peu de chance, tu arriveras à le dompter.



■ cet endroit, un agent ■ police essaiera de ■ tuer ■ te ■ dessus. Attends qu'il arrive puis évite son projectile ■ sautant !

Les ascenseurs ■ ce jeu sont dans le genre année 40. Pour pouvoir l'utiliser, ■ devras monter dessus et ■ pas arrêter de sautiller sinon ■ retomberas au ■ du niveau. Les "mous" doivent s'abstenir de l'utiliser.

Après avoir passé ■ pièges qui tapissent ce niveau, tu ■ monter tout en ■ l'arbre, sauter sur les nuages en faisant attention aux oiseaux et ■ gardes pour ■ accéder au second niveau. Good Luck Rockers !

Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler,  
vos parents ne pourront pas vous le reprocher.



Gilles CARON / Distri. Contact



© SEGA 1992

Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre  
au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m<sup>2</sup> de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Info-grammes... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi

rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.



3615 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

**TEST**



# TALESPIN

Dans la vie, y'a pas à dire, il vaut mieux naître riche, **intelligent** et **intelligent** que **vifain** comme un pou, sans un **et** **missi bête** que **Matthieu**. Parce que, là, le **parcours** va être **beaucoup plus difficile**. Quand, en plus, on s'appelle **Don Carnage**, la **situation** devient **désespérée**. On n'est plus étonné, **lors**, d'apprendre que ce **cancrelat** veut à la **terre** **enfin** et se **lève** avec **frénésie** à la **piraterie** **aérienne**. Toi, le **gentil** **Baloo**, qui est né dans un **parterre de roses**, bercé par une **accouche** de **fées**, tu ne **débarras** qu'à **liver** tes **marchandises**, en **paix**, avec **tes** **amis** de **chocolat**. Ça va pas être de la **farce** !

Baloo est un ours très bien léché, et, en plus, il est l'ami de tous le monde, enfin presque.

## Bougez avec le poste !

Son métier : livreur, mais pas **camion** ou **vélo** comme **Paper Boy** (tu te souviens, le jeu minable de l'avant dernier numéro), non, cool, en **avion**, son **avion**, le **Mini-Zingallo**. **Don Carnage**, un être de la pire espèce, avide d'argent et de pouvoir, intervient. A peine Baloo a-t-il décollé que les sbires de l'affreux surgissent pour lui faire **loucher** **livraison**.

## Faut pas énerver Baloo !

Notre ami va alors s'énerver contre ce **Don machin chose**. Baloo va donc traverser 8 niveaux. Un véritable parcours du combattant.



Au dessus de la tu auras la de faire si tu veux rentrer en un seul morceau. Que la de pas si que

Tu évolueras dans des décors fabuleux, tu pourras traverser les Alpes avec ses skieurs plutôt dangereux, une maison hantée... Pffou, tout un programme ! Dans chaque niveau, un petit bonus stage ou tu pourras trouver des vies qui te seront plus que précieuses. A la fin de chaque niveau, après avoir bousillé, anéanti, éclaté le boss de niveau, tu pourras faire escale chez toi et acheter certains objets très utiles dans le hangar (turbo, cuirasse, vie...).



Maintenant tu ne pourras pas dire que les diables ne volent

sinon tu pourrais bien le regretter. Facile de faire les courses, mais pas facile d'éviter les tirs ennemis **faisant** tes **pirouettes**. Même si tu es un pro des shoot, tu auras quelques problèmes pour le terminer, crois en mon expérience !

## Un soft bien huilé !

Côté technique, on peut dire que ce plateau a été fait avec les meilleurs fruits. Des graphismes vachement fins avec plein de petits détails. La musique ? Elle musique bien, dommage que les bruitages soient un peu agaçants à la longue. La jouabilité est super, l'avion est très maniable et tu peux même revenir en arrière quand tu fais une pirouette. L'animation est présente dans tous les coins du jeu, les ennemis sortent de partout et jouent de la difficulté qui est très bien dosée. Frissons aériens et frissons tout courts garantis !

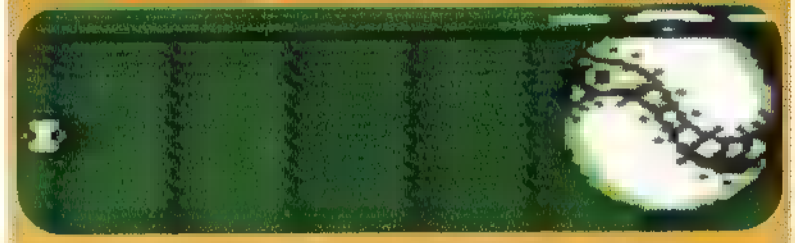
Régis Crochet



successives et éviter les lances. Il faut des nerfs



Boss 1 : ce sous-marin ne devrait pas te poser trop de difficultés, normal c'est le tout premier boss !



Boss 2 : ça ressemble à une balle de base-ball c'en est une ! en plus, elle tire dessus.



Boss 3 : ces deux avions sont redoutables.



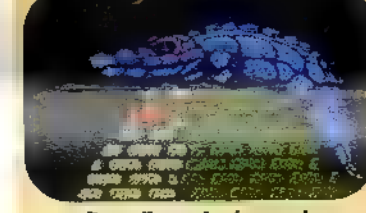
Boss 4 : un fantôme, toi de trouver l'emplacement où tirer !



Boss 5 : par celui-ci te posera beaucoup de problèmes !



Boss 6 : attention aux projections de pierres.



Boss 7 : malgré l'air menaçant, il reste facile à anéantir !



Boss final : enfin tu pourras régler les comptes de Don Carnage, bonne chance !



Te voici nos Au fait, fait aux skieurs, ils sont Ici des avions veulent ta mal !



Attention aux champs minés de mines, c'est bien connu !



HI THERE! READY FOR OFF? dans le achète

Capcom le joueur **BAMZAI**

92% GRAPHISME  
91% ANIMATION  
87% SON  
89% JOUABILITE  
92% DUREE DE VIE

92% INTERET  
Un excellent shoot'em up la Nes.

## LES BONUS

**Sac** : prends tous tu veux acheter quelque chose hangar !

**Bois** : là donneront des points en plus pour peut-être exploser ton score.

**Coeur** : ce bonus te redonnera points d'énergie pour continuer ta mission.

**Munition** : ce bonus est plutôt rare, ne le loupe aucun prétextes !



**Stage** : un temps limité récupérer tous les et leur bonus !



**TEST**  
MES

Vous m'avez dit, très chers lecteurs, tout le bien que je pense des parapluies, en général, et des jeux qui s'y rapportent en particulier ? Oui, bien sûr, car le mois dernier, dans le style inimitable qui est le mien, je me répandais déjà en compliments élogieux, métaphores et compliments à propos de la version GB. La version NES est encore mieux, à tel point que j'envisage de créer le Parasol Club my assiselleurs amis les forcenés du pépin et les déglingués du parasol. A tous ceux là, bienvenue !

Dans ce superbe jeu qui a tant squatté nos salles d'arcades, un SOS est lancé par toutes les planètes.

**Pollue qui veut !**

La pollution y a atteint des niveaux inacceptables. Point d'ordures ménagères, ni de déchets toxiques, non ! Mais de drôles d'envahisseurs. Pas dans le genre aliens, pustulants, verts, gros et répugnants, non plus ! Ce sont en fait, ô surprise, les objets les plus anodins. Tu vas devoir te colleter à des coffres, des pianos, des trompettes... Tout à fait surprenant ! Tu vas devoir jouer les déménageurs pour balayer tous ces objets qui sèment une panique totale. Pour seule arme, un parapluie. Que tu manies à la perfection (heureusement pour toi !). Pour seul soutien, ton courage. Pour seul

compagnon, Dieu et ton droit (et ton gauche, gag !).

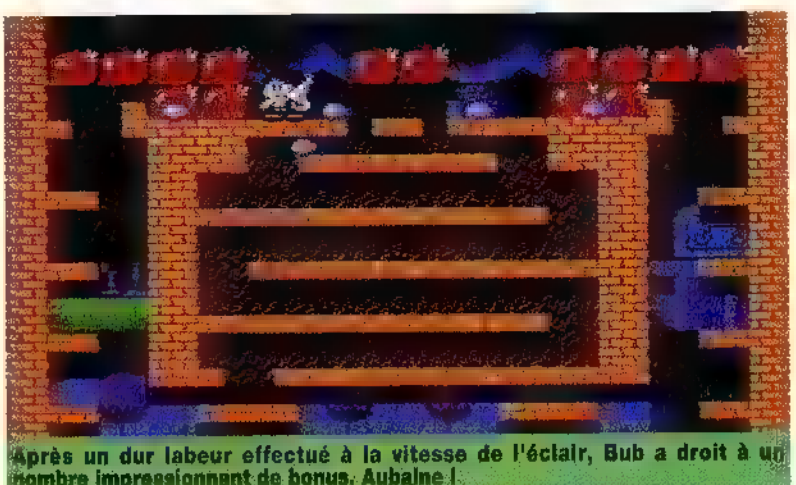
**Trip interplanétaire !**

Te voilà maintenant parti sur les traces de Stallone. Toi qui aimes voyager, tu vas être servi. De nombreuses planètes attendent avec impatience ton arrivée. C'est le planète globe challenge ! Mais avant de goûter aux joies de la popularité, tu auras fort à faire. Chaque planète est divisée en plusieurs stages avant que tu puisses rencontrer le boss. Pour tuer tes ennemis, tu peux, soit les lancer les uns sur les autres avec ton parapluie, soit recueillir une goutte d'eau et leur lancer dessus. De plus, tu pourras utiliser ton parapluie pour ralentir ta chute si nécessaire. Et si tu bats le boss de fin de niveau, tu seras considéré comme un dieu (enfin seulement sur cette planète).

**Une super réalisation !**

Sur la technique, on peut être fier du résultat. Vraiment c'est du travail de pro, de perfectionnistes. Bouche bée devant l'écran, tu en redemandes. Les graphismes sont supers et l'animation virevolte dans tous les coins du jeu, pas de ralentissements ou si peu. Une agréable musique vient compléter un tableau à côté duquel Van Gogh n'a plus qu'à retourner jouer aux osselets. C'est tout à fait pour une pomme et avec les pépins !

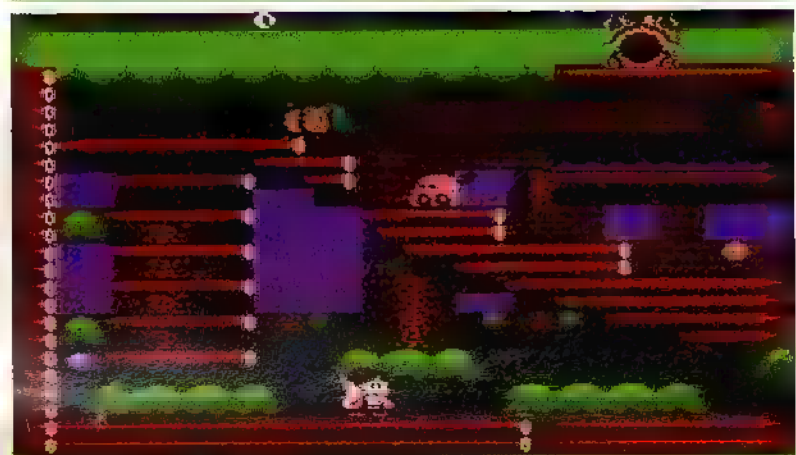
Régis Crochet



Après un dur labeur effectué à la vitesse de l'éclair, Bub a droit à un nombre impressionnant de bonus. Aubaine !



King Kong, le gorille gigantesque, est ressuscité et il est même devenu le boss des boss. Auras-tu assez de courage pour le vaincre ?



Le niveau des bois : tous les ennemis y compris l'arbre se sont liquéfiés contre toi.



Pour battre ce tambour qui n'est autre que le boss de la musique, tu devras au préalable avoir pris la potion visible en haut de l'écran.

**TITANIA INFORMATIQUE**  
8 Rue Sainte Anne - 30900 NIMES  
TÉL : 66 62 37 40 - FAX : 66 62 37 28

**LES ACCESSOIRES & CONSOLES NINTENDO**

SUPER NINTENDO (US) AVEC LE JEU DE DOKU :	1399F	SUPER SCOPE (US) :	459F
ACCAPAYAN "AD 29" / "PUP" (60HZ) :	1899F	GAME TRANSFER :	110F
2ème MANETTE :	1499F		

GAME BOY UNIQUEMENT SUR CATALOGUE

**LES CARTOUCHES DE JEUX SUPER NINTENDO**

TOP GUNS	399F	WARRIOR II	415F
GENERAL GUNDS	550F	GRANDS POUSSINS NO BLOCAGE	415F
POWER ATHLETE	550F	MOCA BASKETBALL	435F
SUPER BOWL	550F	SPARTAN SUPER FUS HOUSE	435F
MYSTIC MATHS KART (US)	399F	ROBO-COP III	435F
GRAND CITY	415F	SPORTS MANIA IV	445F
F1 ROC	415F	STREET FIGHTER (JP)	540F
LEMMINGS	415F	STARS WARS (JP)	TEL
PRINCE OF PERSIA III	415F	OUT OF THIS WORLD	TEL

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !!!  
ARRIVAGE PERMANENT DE NOUVEAUTES  
CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE  
Nous sommes également revendeur micro !!!  
Commande sur papier libre. Envoi en colisage.  
JEUX : 30FHS - CONSOLES : 50FHS - Autres, nous contacter.  
Credat sans frais sur 4 mois à partir de 1500 Fhs d'achats.

Ocean 1 joueur BANZAI

**ARCADE/ACTION**

GRAPHISME 89%  
ANIMATION 81%  
SON 85%  
JOUABILITE 89%  
DUREE DE VIE 90%

**INTERET 90%**

Une excellente conversion d'arcade.

**CGV COM 2-A FINI LES PARENTS GRINCHEUX**

100% AUTOMATIQUE

Grâce à un commutateur automatique qui permet de laisser la console de jeu en permanence sur le téléviseur sans débrancher le magnétoscope et le décodeur Canal+.

Jeu éteint = magnétoscope sur TV.  
Jeu allumé = jeu sur TV.

- 100% automatique (pas de bouton poussoir).
- Vous n'abîmez plus la prise péritel de votre téléviseur.
- Commutation électronique (2 circuits intégrés).
- Compatible tous types TV et magnétoscope à prise péritel.

Exigez CGV

En vente : Darty et magasins spécialisés, Et 3615 Videconseils.

**TEST**

# MCDONALDLAND

Tu allais partir pour la Chine donner ~~à manger~~ ton ris pour être sûr qu'il arrive, tu ~~veillais à acheter~~ par un petit voyage en Chine pour aider à accélérer la ~~processus~~ démocratique. Patatras ! Tu tombes sur un Mac Ronald effondré, dépressif, au bord du "accident break-down", une pierre ~~sur son dos~~, et déjà en train d'enjamber la rambarde du pont de l'Alaska. L'amour du prochain, la charité, ~~les~~ les sermons de ton ~~parent~~ remanent à la surface et, c'est dit, ce sac magique, tu lui retrouveras. ~~Messieurs !~~ Eh bien à toi ! ~~Allez !~~

Tu aurais mieux fait d'aller en Chine parce que ce qui t'attend maintenant va te faire regretter le pire des supplices chinois.

**En avant pour l'aventure !**  
Notre pauvre ami Mac Ronald a des sérieux problèmes, son ~~sac~~ magique a disparu et personne ne sait où ils ~~l'ont~~ trouve. Toi, tu te promenais justement par là et le voyant pleurer de la sorte, tu lui proposa ton aide. Crois moi, tu aurais mieux fait de te taire mais bon, toutes ces sermons sur la charité, l'amour de son

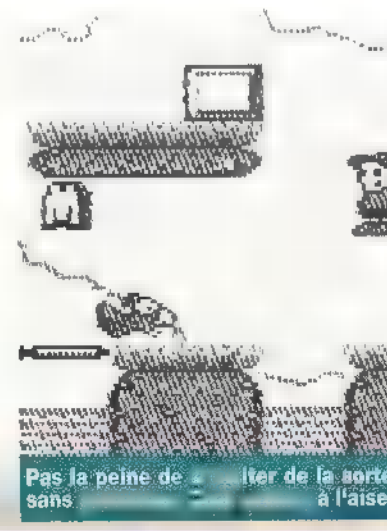
prochain... que te répètent sans cesse tes parents, ça fini par entrer !

**Tu ~~vas~~ regretter ta b.a !**  
Te voilà maintenant embarqué dans une histoire incroyable. Tu dois explorer des tas de niveaux à la recherche de ce fameux sac. Sans compter que tu ne seras pas tranquille alors si tu voulais profiter du paysage, c'est raté. Des escargots, abeilles, araignées et toutes une multitude de bestioles de la sorte seront là pour t'empêcher de passer. Mais tu ~~es~~ jeune alors tu



Il faut vite ~~aller~~ des elles se détruisent  
trouveras bine un moyen de survivre comme Mac Giver quoi ! Ta petite promenade est plus que longue, heureusement que tu trouveras des vies et des bonus. Pas facile d'aider Ronald dans sa mission sinon. Ah que ferait donc Ronald, si tu n'étais pas là, telle est la question.

**Et c'est réussi ?**  
Hum... technique, tu as dis technique, c'est du très bon boulot. C'est même aussi bien que la version Nes. Les graphismes sont clairs et la jouabilité est au top comme toujours. La musique est



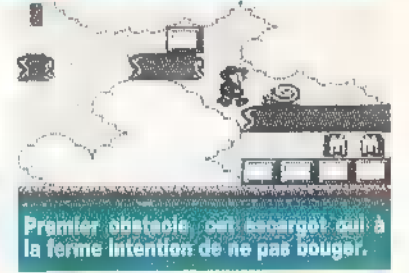
Pas la peine de ~~aller~~ aller de la sorte pour ramasser des bonus, tu les auras sans ~~avoir~~ à l'aise



Toute la difficulté est d'atteindre la ~~box~~ forme située à droite sur la ~~box~~ tout en évitant cette

super et en plus, elle change, contrairement à la version Nes. Je peux déjà te dire que ~~le~~ jeu est archi long (des heures d'éclate garantie) mais quand on donne un coup de main à un ami, on ne regarde pas la longueur. Encore mieux que la version Nes, tu vas t'éclater.

Régis Crochet



Premier obstacle ~~est~~ un escargot qui à la ferme intention de ne pas bouger.

Ocean 1 joueur **BANZAI**

**ARCADE/ACTION**

39% GRAPHISME  
87% ANIMATION  
88% SON  
88% JOUABILITE  
91% DUREE DE VIE  
90% **INTERET**  
● Mieux que la version Nes, c'est dire !

**TEST**

# PROBOTECTOR

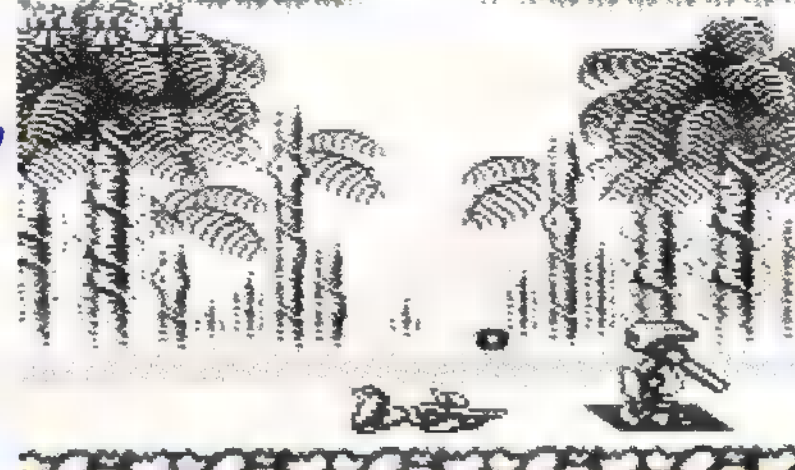
En sortant systématiquement ~~les~~ jeux sur les 3 standards, les ~~critères~~ ont fait un ~~marc~~ ~~chance~~ aux ~~testeurs~~ du jeux. On reprend le test précédent, on déplace une virgule, un point d'interrogation ; on change une ~~lettre~~ d'orthographe de place pour ~~faire~~ plusse ~~un~~ miam, miam, ~~ouvrir~~ la caisse, pour toucher les fruits bien mérités d'un travail acharné. Un grand ~~merci~~ à Konami. Tu seras testeur, toi aussi, mon fils !

En 2633 (c'est-à-dire dans 26 générations d'humanoïdes), la technologie est tombée enfin amoureuse de la nature et filent le parfait amour enfantant plein de merveilles aussi fantastiques que propres, et cohabitent harmonieusement, à tel point que la paix est totale sur terre.

Il y ~~est~~ toujours un mais... Mais un extraterrestre conspire dans l'ombre de l'univers pour exterminer la race humaine, qui, poussée par un

instinct de survie qui lui a permis de résister aux dynosaures et autres calamités depuis des millions d'années, contre-attaque et construit un robot de combat, super chic sur lui et terriblement efficace : le RD008. Lui seul peut sauver le monde.

**Et c'est... reparti !**  
Tu ~~as~~ 5 niveaux à nettoyer de toutes formes de vies bizarres. Pour ce faire, tu pourras compter sur ton super flingue et tu devras tirer plus

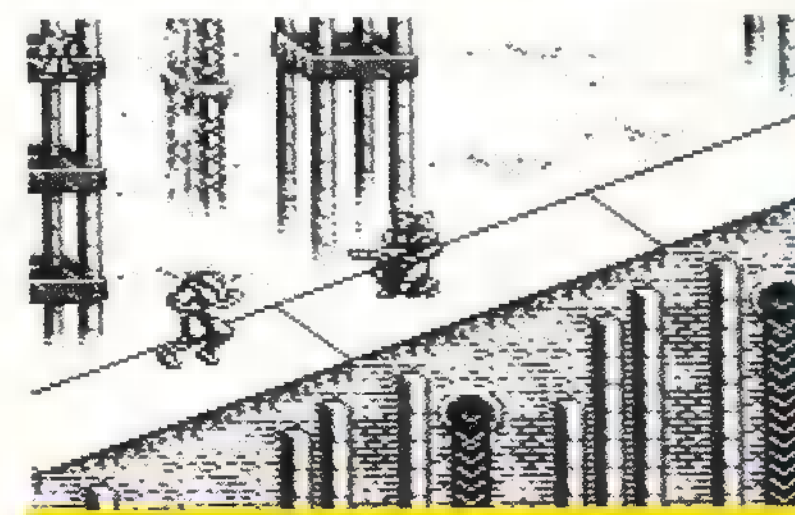


Le seul moyen de détruire cet ennemi sans y laisser sa peau, c'est de se coucher à terre. Comme dans la version Super Nintendo.

vite que l'ombre de Lucky Luke. Quelques bonus (3 en tout) te permettront d'accroître ta puissance de tir. Le monde compte sur toi (de toute façon, il n'a pas le choix). Les graphismes sont élégants.

"l'anim" est sympa et les musiques le sont aussi.  
**Une excellente conversion !**  
Tout ça est vraiment super, mon cher. Le jeu est tout de même un

Régis Crochet



Il faut toujours être prêt à dégainer plus vite que son ombre pour rester en vie. Un vrai Lucky Luke du futur, quoi !



Il faut se placer à droite de ce demi-boss et tirer sans cesse.

peu court (5 niveaux). Hyper sympa quand même ! J'avais écrit de très jolies choses ~~sur~~ ce jeu, le mois dernier, pour la Super Nintendo. Eh bien sache qu'elles sont encore d'actualité pour cette cartouche Game Boy. Procure toi les anciens numéros de Banzai, car, ~~en~~ fait, j'ai écrit des choses très fines dans tous les numéros. Non, ne dis rien... Je sais !

Konami 1 joueur **BANZAI**

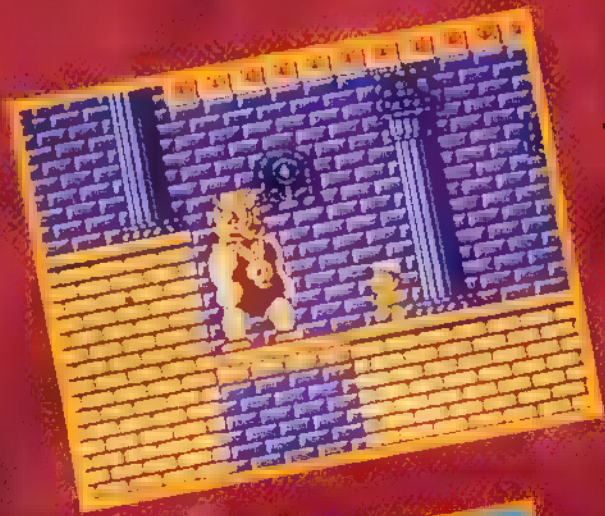
**ARCADE/ACTION**

86% GRAPHISME  
85% ANIMATION  
87% SON  
90% JOUABILITE  
82% DUREE DE VIE  
88% **INTERET**  
● Ne faut pas à la





# SOUS LE SOLEIL DU PACIFIQUE



**U**ne fois encore embarquée dans des Aventures Incroyables, la Princesse Lellani a été enlevée. "Ah les gonzesses !"

Sans arme ni nourriture vous partez à la recherche de la belle à travers des forêts tropicales, des montagnes, des cavernes, en affrontant des serpents, des vampires...

Bref, un jeu digne de la saga des Adventure Island : scénario riche, jeu beau, intérêt garanti.

Tout va pour le mieux dans le Pacifique.

**Nintendo®**

**36.15  
LUDI  
GAMES**



Distribué par  
Guillemot International BP2  
56200 La Gacilly

© 1995 Hudson Soft Inc. All rights reserved. Hudson Soft, Adventure Island, and the Adventure Island logo are trademarks of Hudson Soft. Nintendo, the Nintendo logo, and the Original Nintendo Seal of Quality are trademarks of Nintendo.



Le prends un glass, cool dans un café à la mode lorsque j'entends, bien malgré moi, une conversation téléphonique.

- "Allô, oui, ici c'est bien la police. Quoi un enlèvement, où ça ? Qui ? Par qui ?"

- "Ce sont mes 2 amis, Bash et Pimple ! on délirait, décontractés. Ils ont été enlevés par la Reine Noire. Il faut absolument faire quelque chose !"

- "Désolé, monsieur Zizt, on a encore plein de PV à mettre, la partie de belote à terminer, le pot de départ avec un collègue, cette affaire n'est pas de notre ressort."

Rien de bien nouveau à la brigade, en somme !

J'attrape le mec à la sortie de la cabine, en lui demandant si je peux l'aider.

- "Il n'y a pas 36 solutions, la police ne peut rien faire, j'y vais moi-même !" Et je vois le dénommé Zizt sauter dans le Toadster et partir à la recherche de mes amis. J'apprendrais plus tard la fin de l'histoire aux news de la télé.

Il les a trouvés, mais les hommes de la Reine Noire également. Des

zigotos 3 fois plus baraqués que lui, mais il ne s'est pas dégonflé. Il leur a même mis une de ces pâtées que même leur mère, comme il le déclare au micro, ne pourra plus les reconnaître. Sacré Zizt !

Le combat fut pénible !

Malheureusement pour Zizt, il n'y a pas eu que les hommes en question. Lui aussi a bavé avec des boss effroyables. D'ailleurs, il a une sale



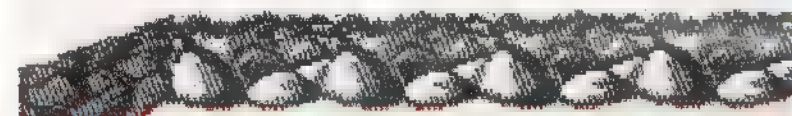
D'énormes sprites sans un ralentissement : dément !

mine, à l'écran.

- "Rien que d'en parler, ça me donne la chair de poule !" déclare-t-il au reporter. "J'ai eu droit à des pièges de toutes dimensions.

Modeste, le Zizt !

Une chance pour moi, j'ai pensé à emporter mon Jet Ski, mon Jet Pack et mon Turbo Wing. Il m'a fallu tout ça pour réussir ma mission. Mais j'ai pas eu de trop de ma force, de mon intelligence, et aussi de ma rapidité. Je remercie tous les crapauds de la Terre qui m'ont soutenu, surtout ceux de la tribune H, les crapauligans". Hum que c'est bon, je me délecte de



Les crapauds mutants ne se laissent pas faire : preuve en est cet uppercut qui est en train de dégommer deux gros lards !



Le niveau 2 est un shoot'em up du tonnerre. Il te faudra d'ailleurs une concentration d'enfer pour passer des pièges infernaux.

ce jeu. Battletoads est une pure merveille de programmation.

Le mec plus ultra sur Game Boy !

Tout y est pour faire baver les plus exigeants d'entre nous (moi compris !). C'est tellement beau qu'il n'y a rien à ajouter, c'est parfait sur tous les points. J'ai encore cette

fantastique musique dans la tête, super, mieux que Jackson ou Prince. Ce jeu arrivait sur Nes dans le précédent numéro, le voici sur Game Boy. Arrêtez de faire des jeux comme ça, c'est la ruine ! Mais que fait donc la police ?

Régis Crochet

Rare 1 joueur

ARGADE/ACTION

91% GRAPHISME

90% ANIMATION

88% SON

85% JOUABILITE

80% DUREE DE VIE

91% INTERET

Aussi bon que sur Nes.



La couverture de la jaquette donne immédiatement le ton. Le grand méchant vizir avec la barbichette en pointe (un peu genre le prof de latin) valaque méchamment et non sans concupiscence la délicieuse africain de la jolie princesse (tout à fait genre le prof de dessin). Révélait des courbes, toi, qui es pince un nez pour les beaux-arts, ne vas manquer de faire les pires croches pattes à l'infâme héritier de Cicéron. Une aventure qui ne se termine par un paquet d'années de colles, je la prévions gentiment !

Alors que le sultan de Perse est parti faire une petite virée à Alabama, le terrible vizir, Jaffar le Maléfique, a décidé de s'adjuger le trône du sultan, en faisant régner la tyrannie, et, dans la foulée, les miches de sa fille déesse parmi les déesses.

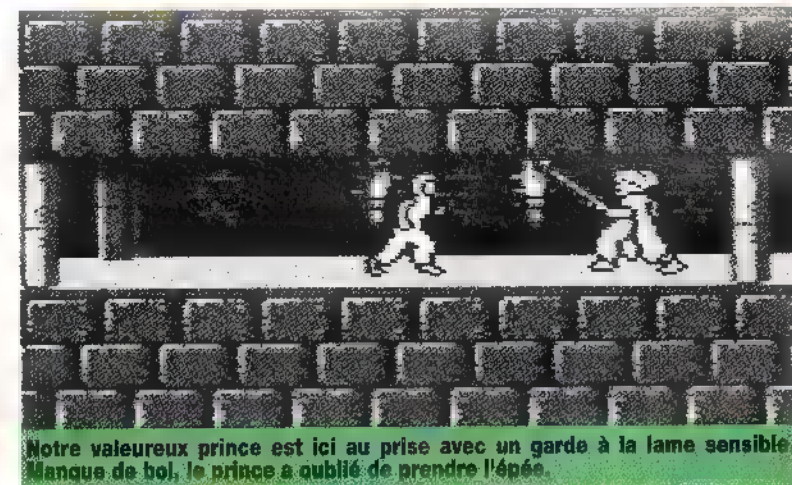
Calife à la place du calife !

L'abominable vizir, la longue barbichette (au fait, tu connais les vraies paroles de la chanson bien connue France depuis 1492 : "je

te tiens, tu me tiens, par la barbichette, le premier qui criera ira aux oubliettes..." Evidemment le caractère barbare de la chanson a complètement disparu depuis dans nos contrées pour devenir une contine enfantine gentilette).

Retour au sujet !

L'abominable vizir, donc, a des vues sur la princesse et l'a demandée en mariage. Mais le vizir n'est pas patient. Il n'a accordé qu'une petite



Notre valeureux prince est ici au prise avec un garde à la lame sensible. Manque de bol, le prince a oublié de prendre l'épée.

heure à la princesse pour la réponse. A la limite, une heure, c'est même trop puisqu'une réponse négative la conduit direct à la mort. On imaginerait plus ça de nos jours, quoique, dans certains pays...

Attention, j'arrive !

Toi, le valeureux captif (le fiancé de la prof de dessin ! t'es évadé des cachots du palais. Tu n'as que ton pinceau et ton couteau à la main pour délivrer la fille du sultan, éliminer les gardes (plus sadique qu'eux, y'a que le conseil de classes !), pour finalement affronter Jaffar et sa terrible sorcellerie noire.

T'es tout blanc...

Quoi, qu'est ce qui passe, t'as les foies, tu ne te sens pas bien... ? Tu as besoin de fortifiants ? Aubaine, dans ta quête tu pourras récupérer des potions. Un seul problème, celles-ci sont à double tranchant, un peu comme ma copine

(là, faut suivre !) : certaines te redonnent de l'énergie et d'autres t'en retirent (à toi de faire le bon choix !).

Conclusion du chef !

Prince Of Persia est divisé en 12 niveaux de difficulté croissante. Le scénario, bien que classique, regorge d'intrigues et de rebondissements spectaculaires. L'animation du personnage est extrêmement fluide et l'action est à perdre haleine. Prince Of Persia fait partie des rares jeux à avoir été converti sur pratiquement toutes les machines avec le même bonheur,



C'est formidable ! Le prince vient de battre le record de saut en longueur.



Mieux je m'accrocherais, moins dure sera la chute ! Telle est la devise de notre héros.



L'épée que le prince tient dans sa main, lui sera utile durant toute sa quête.

une référence ! Un jeu super excitant, qui te rappellera longtemps les moments délicieux passés sur tes papiers Canson.

Michaël Valensi

Mindscape 1 joueur

ARGADE/ACTION

89% GRAPHISME

91% ANIMATION

81% SON

89% JOUABILITE

90% DUREE DE VIE

89% INTERET

Excellent jeu de tableaus.



En rythme et apparaissent les jeux Mario, l'arbre généalogique va bientôt être surchargé. Les sorties sont stratégiquement programmées et Super Mario Land II nous arrive plus tôt que prévu, sans aucun doute pour attaquer de front celui qui pourrait lui faire du mal avec ses petits piquants partout. Nous ne nous en plaignons pas, car cette version est dans la lignée des précédentes, excellente en tous points.

On va finir par ne plus pouvoir les compter. 3 Mario sur Nes, 1 sur Super Nintendo, et voilà le 2ème qui arrive sur Game Boy.

**La recette ne change pas !**

Le personnage fétiche de Nintendo arrive dans un jeu de plates formes qui reprend trait pour trait l'ambiance des précédents : avec le succès qu'on sait !  
 Narrons l'histoire. Tout allait pour le mieux à Mario Land quand un terrible tyran s'empare de ce monde paisible pour en faire son terrain de jeu personnel. Ce gros méchant, qui voudrait bien s'accaparer la renommée du héros entretient la confusion, puisqu'il porte le nom de Wario. Il possède une armée de monstres divers tout dévoués à ses noirs desseins.

**Plus de niveaux, plus de fun !**

Tout comme dans Mario World (Super Nintendo), Mario devra d'abord choisir une section sur une grande map : Turtle Zone, Pumpkin Zone (le monde des horreurs), Tree Zone, Mario Zone... Chacune de ces zones comporte plusieurs niveaux sans compter les passages secrets, et à la fin de chacune de ces zones se tient le terrible boss. Bats tous les boss et tu auras accès au château sinistre de Wario !

**Mario, multi-personnage !**

Question maniabilité, l'esprit Nintendo est toujours là : en prenant divers objets cachés dans des carrés, Mario pourra tirer où même s'envoler avec des oreilles de lapin ! Mario pourra aussi sauter dans tous les coins et dans certains niveaux il pourra même nager. Continuons en chœur : les niveaux



Merveilleux Que dire de superbe animation, bilité in et heures de : Mario 2 est vraiment un top !



Ce big Mario représente la Mario Zone. Un des niveaux du jeu.

proposent de telles idées et sont tellement variés que Mario retrouvera en habit de cosmonaute train de faire le guignol sur la lune ! C'est clair et net (et non pas clarinette !) Mario 2 est ce qui se fait de mieux pour l'instant sur Game Boy : musiques entraînantes, animation parfaite et, la cerise sur le gâteau, possibilité de sauvegarder une partie cours. Mario est un jeu qui possède

tellement d'attraits que mon test ne suffirait pas pour tout dire. Donc... cours l'acheter !!!  
 Lionel Vilner



Un des thèmes musicaux de Mario Land 1 est dans ce niveau.



le plus difficile de

**Nintendo 1 joueur** **BAWZAI**

**GRAPHISME** 90%

**ANIMATION** 91%

**SON** 87%

**JOUABILITE** 95%

**DUREE DE VIE** 90%

**INTERET** 94%

Rien d'autre à dire : le top tops sur Game Boy !



**ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION de 30% à 70% MOINS CHERS QUE LES JEUX**

**3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 1000 NOUVEAUTES**

**NINTENDO**

GAMEBOY (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES) 495 F

GAMEBOY avec TETRIS\*

DE (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :

RUSH'S ATTACK	115 F	TORTUE NINJA	115 F
IKARI WARRIORS	125 F	DRAGONBALL	115 F
KUNG FU	115 F	FAXANADU	265 F

**SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 350 JEUX DISPONIBLES)**

ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES	99 F	CONSOLE SUPER NINTENDO Française	990 F
SUPERSCOPE + JEUX	590 F	garantie 1 an	
- ADDAMS FAMILY	- R TYPE		
- CASTELVANIA 4	- SUPER TENNIS		
- CONTRA	- ZELDA 3		
- RIVAL TURF	- LEMMINGS		
- SUPERMARIO KART	- ROBOCOPI		

**SEGA**

GAME-GEAR (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES) 115 F

GAME-GEAR COLUMNS\*

MELANGE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADHIVE (Française) SONIC\* 695 F

ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise) 79 F

Exemple de prix :

ALTERED BEAST	99 F	SPIDERMAN	115 F
SONIC	149 F	GOLDEN AXE	199 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	MOONWALKER	115 F
SUPER THUNDER	179 F	GHOSTBUSTER	199 F
ALEX	179 F	TOE AND EARL	199 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1000 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :

SUPER TENNIS	89 F	OUT RUN	189 F
WORLD GRAND PRIX	89 F	SHINOBI	179 F
GHOST HOUSE	96 F	GOLDEN AXE	199 F

**CONSOLE NEO-Geo (neuve) 1295 F**

MAGICIAN LORD 1295 F

Avec notre **CARTE DE FIDELITE**, vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

**SCORE GAMES** rachète vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux :

- GAME-GEAR • MELANGE • NEOGEO CD • GAMEBOY
- SUPER-NINTENDO • NEO-Geo

et échange vos consoles et jeux sur :

- SEGA • MASTER-SYSTEM • LYNX • NES

(voir modalités au magasin)  
 Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

**ACHETEZ OU VENDEZ VOS CONSOLES OU VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290**

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)  
 Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel  
 BUS : 63, 86, 87 Parking Maubert  
 ouvert exceptionnellement les Mardis 6 - 13 - 20 et 27 Décembre 1992 les Vendredis 25 Décembre et 1er Janvier 1993 de 14 H A 18 H

**SCORE GAMES** 17, rue des Ecoles 75005 PARIS (1) 43.290.290 +

**BON DE COMMANDE** : retourner SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 A 3 JEUX: 30 F.)	CONSOLE : 60 F.	30 F.
TOTAL A PAYER		

Je règle par : CHEQUE  MANDAT LETTRE  CARTE BLEUE

N° : .....

Date expiration : .. / .. / ..

Signature : .....

FC : Paris B 385 215 603

CONSOLE D'OCCASION

Tout les marques citées sont des marques déposées.

la limite des offres d'abonnement

# NEWS

## LE SHOW OCEAN

La firme anglaise attaque cette fin d'année tambours battant avec des sorties nombreuses sur Nes, Game Boy et Super Nintendo (voir tests dans ce numéro de Banzai et les précédents) et surtout une campagne télé. Leurs efforts se portent sur Prince Valiant et McDonaldLand, deux cartouches disponibles sur Nes et Game Boy. Pour ces spots TV, Ocean a investi de gros moyens avec notamment des créations originales sur les deux titres. Pour preuve les deux photos ci-dessus tirées de la publicité.



## PICOLO SAXO

Trente cinq après l'enregistrement de ce conte musical pour enfants, la firme Philips ré-édite ce grand classique sur compact disque. Les aventures rocambolesques d'une bande d'instruments dans le monde de toutes les musiques sont toujours aussi géniales. Peter Ustinov fait revivre à merveille cette saga d'un orchestre classique. A la fois initiatique et propice aux rêves, Picolo Saxo plaira à tous les petits... et les grands. Un super cadeau de Noël !

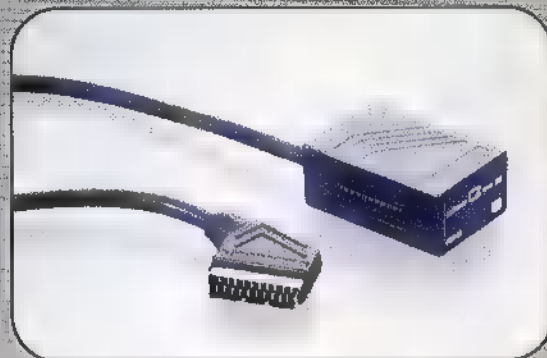


## CGV AVEC NOUS !

Tu es un fan de Canal +, tu ne rates pas un match de football américain sur le satellite, tu possèdes deux consoles de jeu, un micro et tu songes sérieusement à acheter une troisième télé... Pas de panique, CGV a la solution !



Le multi-péri offre à tous passionnés de l'image et du son de connecter plusieurs appareils sur sa télévision (un magnétoscope et deux autres sources vidéo par exemple). De plus, la compatibilité Canal + est conservée, de même pour la stéréophonie. Le super multi-péri, d'aspect strictement similaire au multi-péri, comporte en plus une sortie pour chaîne Hi-Fi.



Le com-2A, beaucoup plus simple que le Multi-péri, permet à l'utilisateur de brancher en permanence une console (ou un micro), un magnétoscope et un décodeur Canal + sans avoir à jouer en permanence avec la prise péritel de la télé. Le son stéréo est également conservé.



KICK OFF  
J'adore!

JEAN PIERRE  
PAPIN

# UN RYTHME Le Meilleur



**Nintendo**

Tous les joueurs ont des caractéristiques individuelles et tiennent compte de leurs qualités et de leur condition physique.

Le contrôle joystick instinctif pour effectuer des passes, pour dribbler, tirer, faire une tête, intercepter la balle ou faire un tackle glissé.

Vous retrouverez tous les éléments d'un véritable match avec des corners, des remises en jeu contrôlées, des dégagements, des prolongations, des cartons rouges et jaunes, des coups francs, ces fameux effets qui vous permettent de déterminer la trajectoire de la balle... et de nombreuses autres options.

Des matchs de ligue, et du trophée européen avec des décisions et pénalties.

Disponible sur Nintendo GAME BOY™, SUPER NINTENDO®.

IMAGINEER Co.,LTD

OFFRE ECONOMIQUE  
-20F

FORMULE 1 : 1 AN  
ABONNEMENT SIMPLE  
11 NUMÉROS + LE PIN'S  
115 F au lieu de 135 F.  
(175 F pour l'étranger)

OFFRE ECONOMIQUE  
-75F

FORMULE 2 : 1 AN  
11 NUMÉROS  
+ LA MONTRE-JEU :  
OU TETRIS, OU ZELDA, OUSUPERMARIO 3  
+ LE PIN'S BANZZAI  
279 F au lieu de 354 F.  
(339 F pour l'étranger)

OFFRE ECONOMIQUE  
-85F

FORMULE 3 : 1 AN  
11 NUMEROS  
+ LA MONTRE -JEU SUPER  
MARIO WORLD ET SES ÉCOUTEURS  
+ LE PIN'S BANZZAI  
349 F au lieu de 434 F.  
(409 F pour l'étranger)

# ABONNEMENT EN OR A BANZZAI

## ABONNEMENT + MONTRES-JEU

Les cadeaux qui vont faire craquer les mamies, les papys, les tantines, les cousins et les petites amies.

Pour vous abonner à Banzzaï ou acheter des montres-JEU Nintendo, et profiter des supers offres du guide, veuillez compléter le bon de commande ci-dessous.

**OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT VALABLE JUSQU'AU 31 JANVIER 1993**

Je ne regarde jamais l'heure. Je m'abonne à la formule 1, simple : 115 F

Je suis le renard des Galapagos. Je m'abonne à la formule 2 : 279 F, je choisis la montre-jeu

SuperMario 3 (M1)  Tetris (M2)  Zelda (M3)

(Cochez la montre choisie)

Je suis la loutre blanche de l'archipel. Je m'abonne à la formule 3 : 349 F  
Montre-jeu SuperMario world (M4)

Je suis le tonton gâteau du quartier  
Je commande ... montres-jeux. .... X 219 Frs  
 SuperMario 3  Tetris  Zelda.

(Cochez les montres choisies) + port

Je suis le businessman de la région  
Je commande ... montres-jeux. .... X 299 Frs  
(SuperMario world). + port

Je suis fou de Mario et je suis un peu fauché :  
Je com. .... montres Mario ... x 59 francs + port

Je joins le règlement de ma commande avec le(s) bon(s) ci-contre. Je dissocie les règlements en cas de commandes d'abonnement et montre(s) simple(s). J'ajoute 15 frs de frais de port pour les commandes de montres seules.



Fournies avec les piles, les montres-jeux Zelda, Tetris, SM 3 et SM World vous offrent des heures de jeu et l'heure, bien sûr !

# ME D'ENFER du Football

Précis - réaliste  
très amusant



LETRE DE  
JEAN-PIERRE PAPIN  
Kick Off, j'adore !

**E**n matière de football je suis très exigeant... Simuler un match de foot sur ordinateur est loin d'être facile, car il faut pouvoir restituer toutes les sensations qu'on éprouve sur un stade et tout ce qui fait l'ambiance des grands matches !  
Je dois dire que Kick Off répond vraiment à toutes mes attentes : le contrôle des joueurs est facile mais aussi très complet, on peut dribbler, marquer de la tête, tackler, rien n'a été oublié ! et les règles du football sont parfaitement respectées.

Et comme on a le choix entre plusieurs terrains et plusieurs vitesses de vent, chaque partie est différente des autres et on ne se lasse pas de rejouer !

Kick Off ? J'adore



Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL,  
BP 2, 56200 LA GACILLY Tél : 99.08.90.88



Chèque , Mandat-Lettre ou Virement Postal (CCP Paris 147899L020) pour l'étranger

Montant de la commande : ... Frs

Retournez ce coupon dûment complété avec votre règlement à :  
Banzzaï - 19, rue Hégésippe Moreau - 75018 Paris

Adresse de réception de la commande

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

Date : .....

Signature : .....

## COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS

J'ai découvert Banzzaï trop tard, il me manque les premiers numéros pour compléter ma collection. Mais heureusement, je peux maintenant me les procurer en réglant ma commande par :

- Chèque, CCP
- Mandat-lettre

- 1 numéro : 15 francs
- 2 numéros : 27 francs
- 3 numéros : 37 francs
- 4 numéros : 45 francs
- 5 numéros : 55 francs

à retourner à :  
**La Boutique de Pressimage**  
210 rue du Faubourg St Martin  
75010 Paris

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....

Ville : .....

Signature obligatoire (des parents pour les mineurs) :

# NOS LECTEURS SE LA DONNENT...

**(LA PAROLE)**



✓ Le courrier de ce mois commence très fort, par une bidouille. Blaise me demande si il peut brancher une Super Nintendo sur le moniteur de son CPC 6128. Et pourquoi pas le sèche-cheveux sur le fer à repasser ? Mais Blaise, il faut qu'on lui plaise. Donc, la réponse est... OUI !! Il faut ouvrir le câble péritel de ta console et opérer les connexions exactes en fonction de ton moniteur et de sa prise. Si ton père est bricoleur, il peut même le faire lui-même. Je l'avais déjà fait pour un Amiga, donc, pas de problème, ça marchera. Ne bidouille pas tout seul, on risque de ne plus retrouver de toi que les chaussures. Donne la doc de ton moniteur au bricolo du quartier pour qu'il retrouve les signaux.

✓ Léandre a très envie de frimer devant ses copains et nous demande de passer sa photo dans le journal. Comme c'est bientôt Noël et que je suis très très gentil, son vœu va être réalisé et toutes les minettes de Vendée n'auront plus d'yeux que pour lui. Avec un prénom pareil, en plus, c'est le tabac assuré. Sacré veinard, moi, c'est Raymond et le boss veut même pas me passer ma photo !

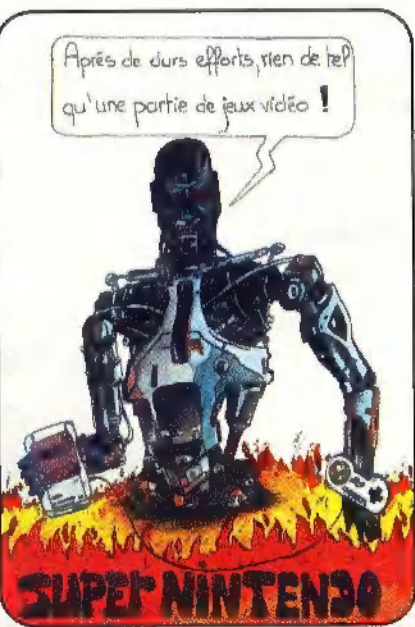


✓ Stanislas est un Fan de consoles, de dessins animés et de films, ses questions portent donc sur les adaptations de films et dessins animés sur consoles : "Verra-t-on Les chevaliers du zodiaque sur Super Nintendo ?" Ce n'est pas annoncé officiellement, mais cela ne devrait pas tarder à sortir au Japon. En France, sait-on jamais. On n'avait pas prévu Super Mario Kart pour tout de suite, pas vrai ? "Aurons-nous Dragon Ball Z en français ou tout au moins en Anglais ?" insiste-t-il. Non, et pas plus en Ostrogoth ou en Bachibouzouk, et c'est tant mieux, vu le jeu. Plus ringard, ça existe même pas en cauchemar ! "Y-a-t-il une suite prévue pour les Tortues Ninja ?" ne se gêne-t-il pas d'interroger. Oui, bien sûr, il y a une suite qui est prévue. Tu ne crois pas que Konami va renoncer à quelques millions de dollars de plus ; un filon, ça s'exploite ! "J'ai vu qu'une version en jeu de l'arme fatale allait sortir, mais quelle histoire suivra-t-elle ? le 1, le 2 ou le 3 ?" finit-il de m'agacer. En effet, c'est Ocean qui

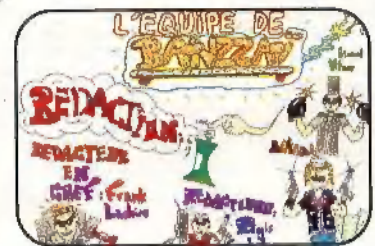
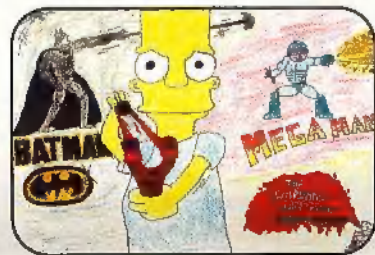
va sortir ce jeu, et il s'inspire du scénario des 3 films, et reprend les scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. En tout cas, c'est ce que nous annonce Ocean... Wait and see. Arrêtez-le. C'est un vrai moulin à questions. Pour avoir la vedette avec Stanislas, il faut assurer, moi, je vous le dis !

✓ Encore un fou dingue de la question-mitraillette. Evan ne veut pas mourir idiot. "je veux tout savoir". Argg, j'avais essayer de répondre à tes questions, mon grand inquisiteur ! "Mega Man est-il prévu sur 16 bits ?" Un peu, mon neveu et prochainement. "Populous II sera-t-il compatible avec la souris Nintendo ?" Il se pourrait qu'il devrait l'être, comme on dit chez les normands (qui ont manqué l'école). Le premier jeu qui sera compatible avec la souris sera Might and Magic. "La souris US fonctionnera-t-elle avec les jeux Européens ?" me maastrichte-t-il benoîtement. Oui, normalement, les souris seront compatibles entres elles, mais bon avec Nintendo on sais jamais. "Comment les ingénieurs feront pour assurer la compabilité des CD-ROM US avec les CD européens ?" renchérit-il obstinément. Eh bien, ils n'auront pas à se poser de questions puisqu'il n'y aura pas de compatibilité entre eux ! Il y aura un lecteur CD-rom pour le Japon, un pour les USA et un pour les Européens. Merci Nintendo ! Evan est prive de tchatch pendant 48 heures, ça va reposer ses copains.

✓ Pour se détendre un peu en attendant de passer aux lettres de baston, voici une série de cholis dessins : deux dessins de Frédéric qui sont vraiment géniaux.



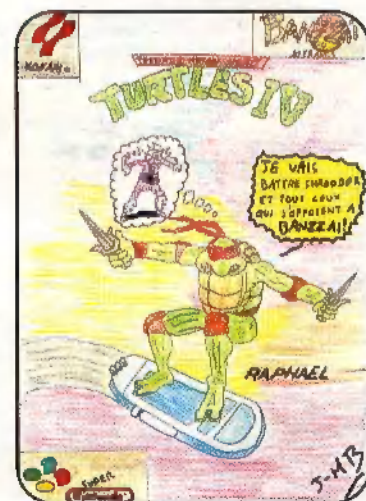
✓ Frédéric Chabanel, 26 Chabeuil. Là, didi, didi, c'est l'inflation : c'est carrément 3 dessins que Khaled nous envoie.



✓ Et un dessin de Mario... un ! Cyrilie Druart, 75 Paris.



✓ Un beau dessin pour combattre les ennemis de Banzai. Bronner Jean-Marc, 50 Lourdeval.



✓ Un dessin, Suisse, de monsieur X (il n'a pas mis son nom). C'est interdit, là-bas, depuis le référendum du 18 juin 1986.



✓ Après les nouveaux philosophes, la nouvelle cuisine, la nouvelle année, voici venu le temps des nouveaux bouffons qui m'ont fait pisser de rire au point qu'on pourrait les confondre avec

les nouveaux comiques, si ils n'étaient pas si tristes. Je ne vous parlerai que de celui qui nous a fait cadeau d'un timbre, car sa lettre n'a pas été tamponnée (na nanerre !) et dont la missive m'a rempli de joie. Il s'appelle Arthur, comme par hasard et il a du manquer l'école pendant 6 ans tellement il fait de fautes "Je me demande pourquoi vous imprimez vos pages sur d'aussi grandes feuilles, la seule solution c'est de rivaliser avec le Figaro pour être le journal servant le plus à emballer les poissons pourris". "Pourquoi est ce que de nombreux lecteurs vous envoient leur photo ?" Pour certain je me demande si ils ne feraient pas mieux en l'envoyant à SOS cafard trisomique." Le pire, c'est qu'il me demande de répondre avec intelligence. Là, ça va être dur, il faudrait que je réponde à quelqu'un d'autre. Pas de photo de la vedette ; il n'a pas non plus mis son adresse ; pour peu qu'il ait pris un pseudonyme, il a raté une bonne occasion d'être célèbre. Occasion qui ne se représentera pas, vu qu'on a peu de chance de l'avoir un jour comme député. Encore que, de ce côté-là, il n'y ait pas que des lumières !

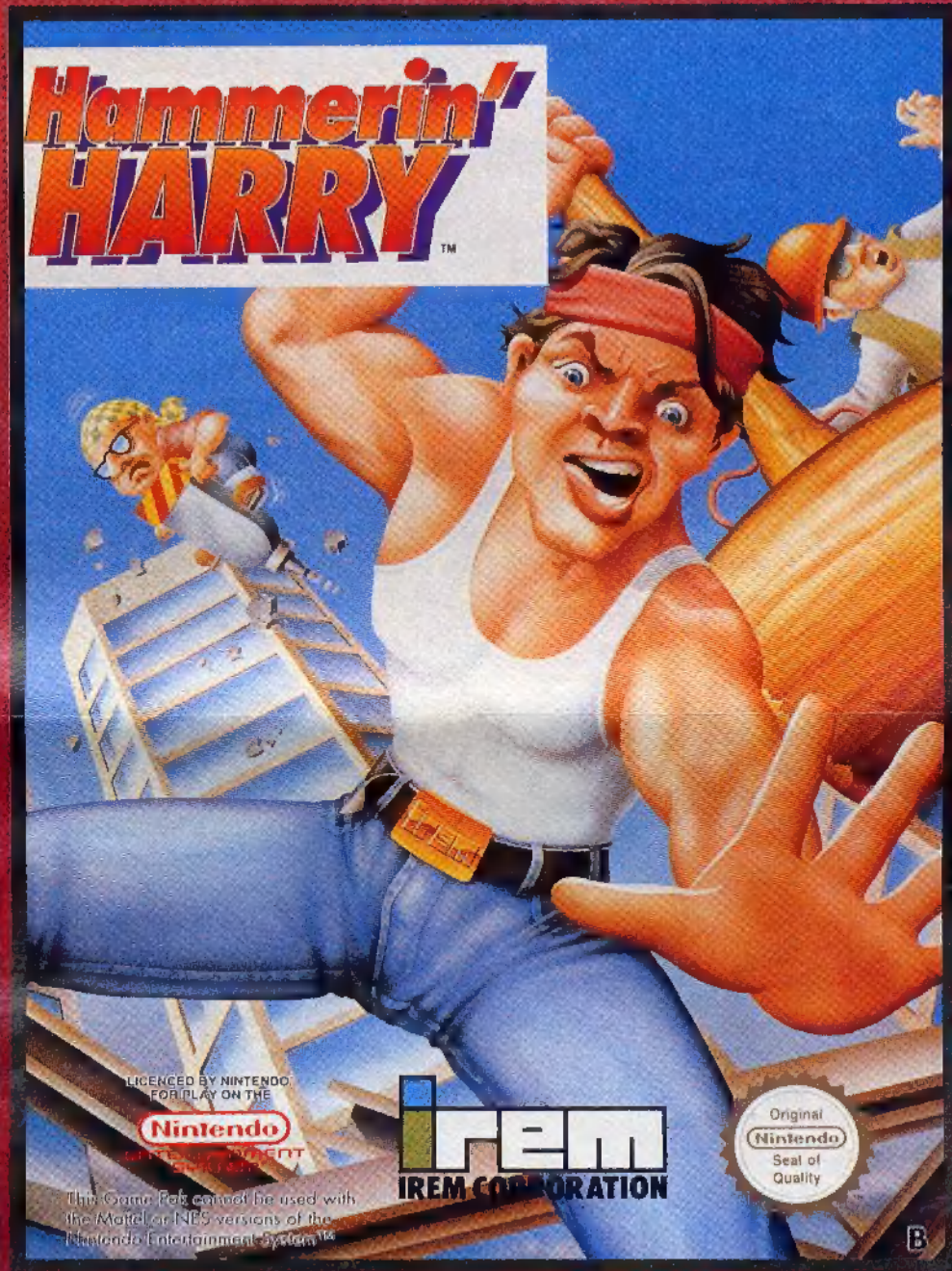
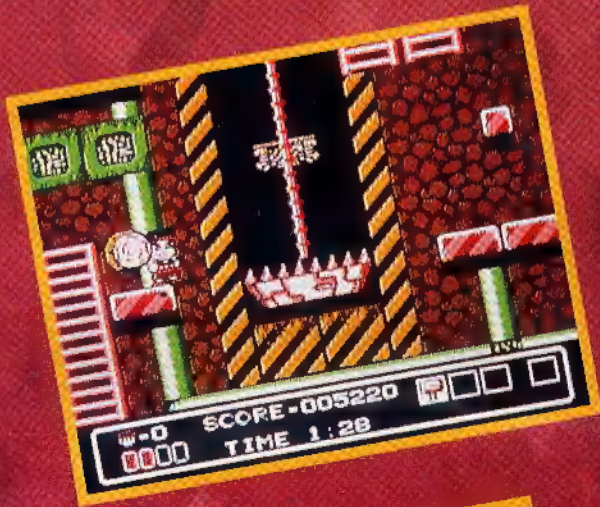
✓ Je profite de la petite place qui me reste pour vous rappeler que sur le 3615 KONSOL, \* BZ il y a une rubrique destinée à vous défouler. A Banzaiman, Manu, Louis Nahum, Zebulon 92, Sprite man, Super Dada, Super Guigui, le Bulldozer (qui nous a envoyé un dessin) ainsi qu'à tous les autres, si vous avez un minitel, n'hésitez pas à écrire tout ce que vous avez à dire sur tout ce qui vous a déplu, dans votre chienne de vie quotidienne en n'oubliant pas les Matthieu, Arthur and co, sur le 3615 Konsol.

**TU VEUX TE DEFOULER, DONNER TES IMPRESSIONS, REpondre A QUELQU'UN ? UNE SEULE SOLUTION 3615 KONSOL**





# SI J'AVAIS UN MARTEAU ...



**H**arry est le roi du marteau ! Un jour alors que les Rusty Nailers énervaient toute la ville, Harry décida de s'en mêler.

Les furieux coups de marteau donnés par Harry donnent un rythme diabolique à ce jeu impressionnant sur NES. Rapidité, fluidité du coup de marteau, longévité du jeu font de Hammerin' Harry un "MUST" sur Nintendo.

Si j'avais une console et Hammerin' Harry,  
je cognerais la nuit, le jour, ...

**36.15  
LUDI  
GAMES**



Distribué par  
Guillemot International- BP2 -  
56200 La Gacilly

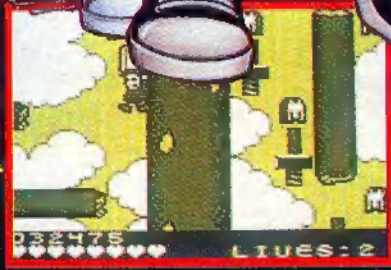
Nintendo ©, Super Nintendo Entertainment System TM,  
the Nintendo product seals and other marks designated  
as "TM" are trademarks of Nintendo.



**PLONGEZ DANS LE MONDE  
MAGIQUE DE McDonald's**

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

**McDonaldland™**



**GAME BOY™**



The following are trademarks of McDonald's Corporation: M.E. Kids, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie the Early Bird, Grimace, Fry Kids, Colby, The Professor and McDonaldland. © 1991 McDonald's Corp. © 1991 Virgin Games, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

**DISTRIBUTION ECUDIS**  
TEL: 72-02-59-00

**ocean**

TM ET ® SONT DES MARQUES  
DEPOSEE DE NINTENDO CO., LTD.

**Retrouvez Mick et Mack les kids les plus COOLS de McDONALDLAND.**  
RONALD vous offre la chance de votre vie de devenir un héros. Allez-le à retrouver son sac magique que HAMBURGLAR a volé. Il faudra être rusé et vif comme l'éclair pour éviter les créatures comme GOFORIT et I.PSYCHO. Bondissez sur les plates formes et les trampolines pour attraper les arches en or. Découvrez les passages secrets et les mondes parallèles. Partez à la recherche de HAMBURGLAR à travers 30 niveaux différents. Chaque niveau contient un nombre incroyable de créatures et de pièges. McDONALDLAND vous réserve des surprises comme vous n'en avez jamais VU. Une option vous RENVARSE fait pivoter le monde de 360° et vos héros se retrouveront avec les pieds en haut et la tête en bas. L'UNION FAIT LA FORCE alors faites équipe avec votre copain.

**A VOUS DE JOUER LES KIDS, RONALD COMPTE SUR VOUS!!**

OCEAN SOFTWARE  
25 BOULEVARD BERTHIER 75017 PARIS  
TEL: (1) 40539286 FAX: 42279573